2007年 总第240期

大众软件®

半月刊
零售5元
www.popsoft.com.cn
电脑应用和娱乐的第一选择
07



黄健翔喜爱的足球游戏

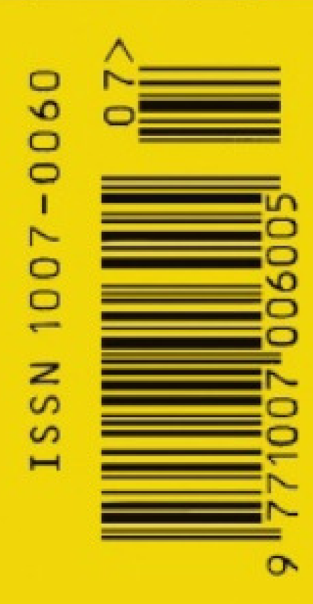
燃烧进球!!!

踢踢球 ONLINE

http://www.ttq.com.cn



真情奉送猫扑网“大话战国”探宝卡一张



ISSN 1007-0060

更经典的















07年4月不删档

终极内测





天下
贰
为天下而战
天下逐鹿 问鼎者谁?
看杂志 得惊喜
为了答谢广大用户，网易公司特准备了
神秘的精美礼品进行抽奖赠送!
只需登录：http://nie.163.com/66
并输入验证码：4AKG
您将有机会获得意外惊喜哦!
网易3D网游力作
網易 NetEase
www·163·com
TX2.163.com
客服电话：020-83918163 传真：020-85546362


神泣
一章 龙之反击
迎接极致挑战 缔造不朽传说
全新资料片龙之反击震撼上线
永久免费
光通
SONO KONG
SONOV
你无法逃避的致命诱惑
©2005 Sonokong.,Ltd, Sonov Co.,Ltd. All Rights Reserved.
http://shaiya.gtgame.com.cn

CONTENTS 目录

2007年第07期 总第240期

07
2007
本期推荐

新品初评
远近皆宜

——理光Caplio R6数码相机
继理光R5之后，R6将带来什么样的表现？R5身上的全面表现与微瑕是否会得到继承？

网络时代
曲别针换嘴巴？

在加拿大，一个曲别针换得的是一套别墅，而另一枚曲别针在中国换得的却是……

前线地带
命令与征服3


——泰伯利亚战争
经典的延续。

攻城略地
最高指挥官


《最高指挥官》与往日曾获“史上最佳”称号的《横扫千军》有着很多的异曲同工之处。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 张宇 李刚 王槊
本期责编 汪澎
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年04月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元


激战
GUILD WARS®
英雄世界
引领全球网游新概念
3,000,000人的选择 邀请你进入
激战英雄世界
gw.the9.com
the9 第九城市
© Guild Wars®, Guild Wars® Factions, Guild Wars® Nightfall和所有相关的标志和设计，以及NCsoft®、内嵌的NC标志和所有相关的标志和设计都是NCsoft的商标或注册商标，版权为ArenaNet所有，保留有所有权力。
NCSOFT®
ARENANET

编辑部报告



大众软件2007年度读者调查
2007’游戏中国“水晶”“百合”奖

活动即将启动

本次活动总奖金额度将达1 000 000元



奖项设置

特等奖	1名	价值	15 000元
一等奖	3名	价值	6666元
二等奖	10名	价值	2000元
三等奖	100名	价值	700元
四等奖	300名	价值	250元
纪念奖	1000名	价值	100元
网上投票	参与即得	价值	10元

奖品

为鼓励读者积极参加调查，本年度的读者调查活动特别增加了大批新颖的数码类奖品。详情请关注近期读编往来栏目。

king@popsoft.com.cn
完成于活动策划中

下期预告

新品初评： 明基FP95G“博客”液晶显示器
实用软件： 求职简历撰写攻略
前线地带： 《仙剑奇侠传四》连续报道（四）
攻城略地： 幻想三国志3

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只

天津 崔岩松	江苏 张 钰	天津 张 伟
天津 宋 涛	四川 叶富彬	福建 林博宇
江苏 杜永强	湖北 严开元	湖南 李 明

（网投地址：www.popsoft.com.cn）

读者回函卡幸运读者

奖品为《金庸群侠传》T恤衫一件



北京 张盛丰	沈阳 刘正阳	广西 林 城
安徽 王博文	江西 李树庭	江苏 邝 夏
甘肃 余跃龙	山东 梁 卓	贵州 吴晓明
四川 陆金玲	福建 肖 晨	湖北 万 方
天津 刘理正	上海 周 恒	河北 齐 新

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



感受Vista
——联想新天骄S6020i家用电脑

■晶合实验室 电子土豆

厂商：联想集团（Lenovo）
上市状态：已上市
售价：11 099元（送测机型）
咨询电话：800-810-8888
附件：遥控器、驱动光盘、金山毒霸用户卡、说明书、保修卡、各种连接线等
推荐：预算充足、喜欢体验新事物的家庭用户

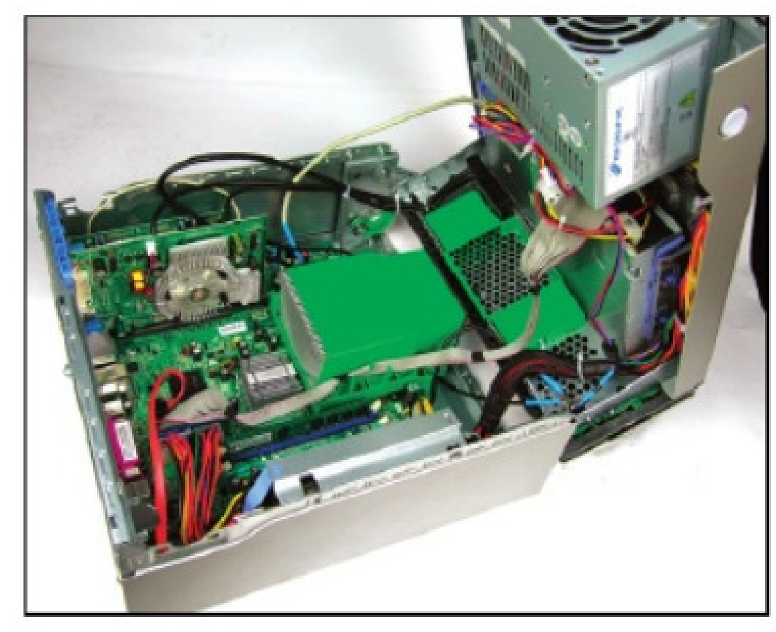
GHz大战时代逐渐远去，如今无论用户还是电脑厂商都将目光更多地回归到“应用”身上。记得5年前我们开展品牌机横评时，几乎所有PC厂商都在以“P4+液晶+Windows XP”作为产品的主要卖点。在“P4+液晶”的“梦幻组合”早已走下神坛，而Windows XP的光彩逐渐褪色的今天，一款全新操作系统虽然不能再像当年的Windows 95那样对PC更新换代产生决定性的推动力，但在传统PC销售增长日渐乏力的背景下，Vista的诞生仍不失为一针有效的强心剂。2007年1月30日，微软终于发布了新一代操作系统Windows Vista的个人版，而我们也很快拿到了联想送测的最新款Vista电脑——天骄S6020i。

在联想的家用电脑产品线中，“天骄”系列是最接近家电概念的产品，具备小巧的外形、丰富的多媒体功能与良好的易用性。而融合了联想LVT技术与Vista系统的新天骄S6020i（以下简称S6020i）能为我们带来怎样的使用感受呢？[注：LVT（Lenovo Vantage Technology）是联想于2006年底发布的消费应用技术，包括宽带智能管理、互联互通、家电式操控、系统拯救、系统调节等技术。]

S6020i的主机小巧精致，虽然采用BTX架构的机箱体积不到普通ATX机箱的2/3，但主机分量可不轻，这与其机箱扎实的用料和内部满满当当的配件有关。机箱采用银黑双色设计，主体为科技感较强的银色磨砂塑料材质。而翻开前面板露出光驱与前置接口后，机箱正面便变成了稳重的黑色调，给人焕然一新的感觉。电源开关、Reset键和各种指示灯均设计在机身顶部，即使用户将主机放在电脑桌下也能很方便地操作；主机正面上方的快捷按键，可调用“联想娱乐地带”和联想LVT技术。其主机为免工具设计，按住侧面按钮即可轻松打开机箱。其内部采用的BTX架构能更好地利用有限空间，加上各种线材捆扎整齐，可充分保证散热效果。其大直径智能调速风扇的噪声相当小，加上有厚实机箱提供隔音，可为用户提供安静舒适的操作环境。



银黑双色设计


机箱开启方便，内部布局整洁



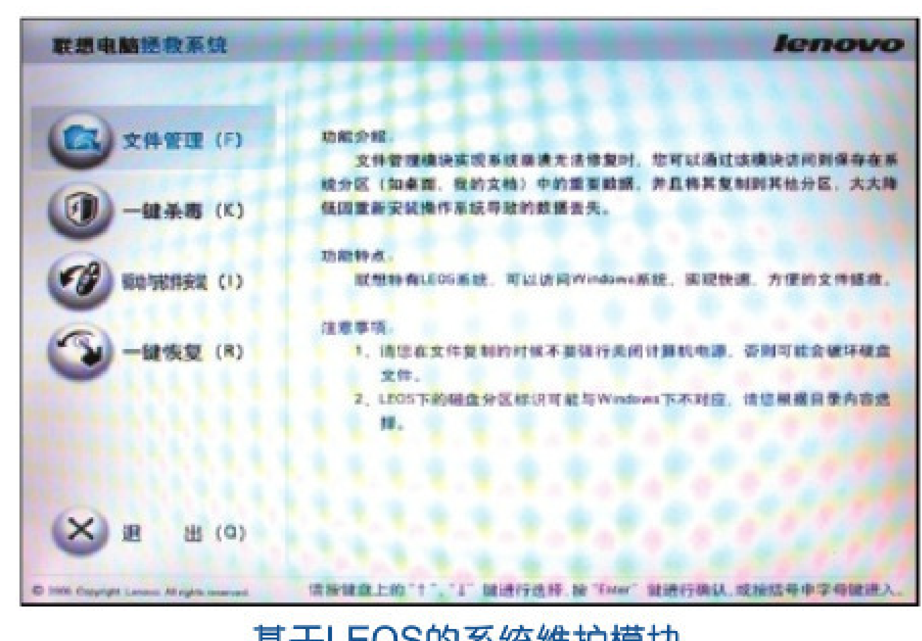
电源开关、Reset键和各种指示灯均设计在机身顶部

该款机型预装了Windows Vista Home Premium简体中文版，提供了媒体中心（Windows Media Center）功能和Aero模式，同时还内置了联想特有的LEOS数码家电操作系统2006版。LEOS是一个独立于Windows的系统（详细介绍请参见我们过去的联想PC评测），支持遥控器，可在10秒内快捷启动图形界面，实现“视频”“音乐”“照片”等数码欣赏功能，并提供了系统备份/恢复、底层杀毒、驱动与软件智能安装等维护功能。由于它是一台真正的媒体中心电脑，所以还附带了一个Windows Media Center兼容的多功能遥控器，并可用于遥控其内置电视卡。遥控器使用相当方便，但其“身材”显得过长，握持手感不很理想。


瘦长的媒体中心遥控器


启动后的Vista主界面

在硬件配置方面，S6020i样机采用Intel酷睿2 E6300双核处理器（1.86GHz，2×1MB二级高速缓存，1066MHz前端总线）、1GB DDR2内存、250GB希捷SATA II硬盘（7200r/min）、ATI RADEON X1600 Pro



基于LEOS的系统维护模块

PCI-E独立显卡（256MB显存）以及16×DVD刻录机，并内置电视卡，标配22英寸宽屏液晶显示器（响应时间5ms）和2.0木质音箱。

联想为新天骄S-i系列电脑配备了各种LVT应用模块，除了上面介绍的LEOS数码家电外，还包括电视收录、联想娱乐地带、影像制作等功能。S6020i内置了电视卡，可轻松地在电脑上收看电视，并能提供节目录制、电视延时播放等功能。250GB的大容量硬盘可保证长时间录制，用户不用担心因暂时离开电视而错过某些精彩片断了。联想还与中视数字电视有限公司（ChinaEPG）合作提供了电视节目单服务，用户可利用ADSL或其他宽带网络接入方式，从网络自动或手动更新下载每周的电视节目单，使未来一周的电视节目尽可掌控。联想娱乐地带是联想与九州梦网、Zcom等合作提供的音乐、电影、电视剧下载和在线点播、电子杂志服务。S6020i随机提供了一年在线影音免费点播下载服务，包括500部以上的电影、超过5000集港台和日韩经典电视剧、3000首畅销音乐、万册以上的互动电子杂志等，而且内容还在不断更新中。而影像制作功能则是通过“幸福影视5.0”多媒体编辑软件实现的。该软件实际来自我们熟悉的讯连科技（Cyberlink）。

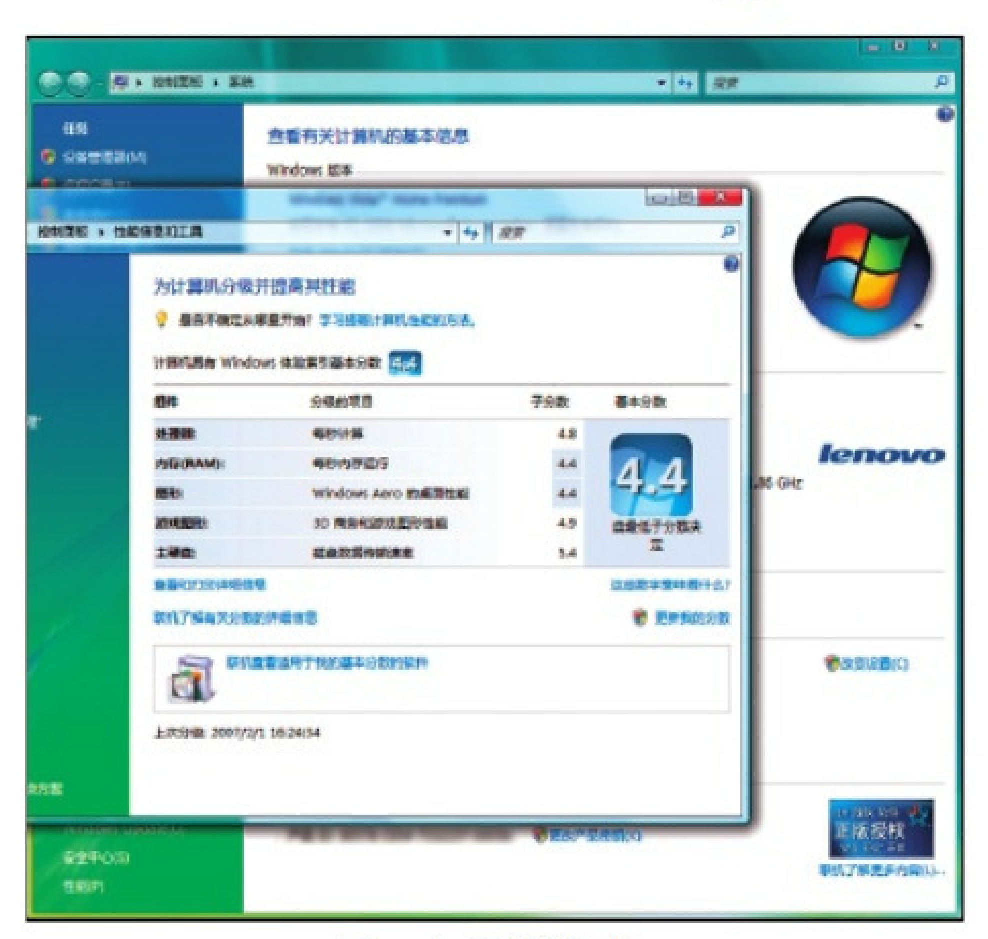


联想娱乐地带中的影视内容

由于S6020i预装的Windows Vista Home Premium版内置了媒体中心功能，所以以上很多功能可与Vista媒体中心配合实现。用户可通过遥控器、键盘、鼠标等操作Vista媒体中心播放影音文件，自由调用联想娱乐地带和互动电视功能，在线收看高质量的电影和电视，切实感受到Vista PC带来的新的娱乐体验。S6020i标配了22英寸宽屏液晶显示器，5ms响应时间，分辨率为1680×1050，显示效果细腻，为用户的视觉享受提供了硬件保障。大尺寸宽屏显示器对于Vista系统的好处显而易见，Vista可让一些实用小工具和小游戏，如时钟、气温表、计算器等，驻留在桌面右侧的侧边栏（Sidebar）。不过侧边栏会占用屏幕右侧20%左右的显示空间，在分辨率较低的显示器上桌面空间会比较拥挤。22英寸宽屏的高分辨率使得它可以比19英寸产品多显示36%的内容，既可保证足够的桌面工作空间，又能让用户充分享受Vista侧边栏带来的快捷和乐趣。此外，其键盘和显示器底座上的触摸式影音飞梭（通过USB接口与主机连接），亦可用于快捷调用Vista媒体中心功能。



Vista内置媒体中心模块



Vista内置性能评级


影音飞梭无处不在

天骄S6020i性能测试成绩表

测试项目	成绩
PCMark 05 v120	
PCMark	4858
3DMark 03总分	
1024×768	7432
1280×1024	5273
1680×1050	4120
3DMark 05总分	
1024×768	4419
1280×1024	3581
1680×1050	2898
3DMark 06总分	
1024×768	2468
1280×1024	1944
1680×1050	1642
Half-Life2 Canals场景，fps	
1024×768	78.79
1280×1024	47.24
1280×800	66.48
1650×1050	39.30
DOOM3 High Quality DEMO1，fps	
1024×768	51.9

在强大硬件配置的支持下，天骄S6020i的整机性能十分出色，执行Vista系统和常见软件相当流畅。3D性能方面，它可在1280×1024的主流分辨率下使常见3D游戏顺利运行。但要想在显示器支持的1650×1050高分辨率下获得非常流畅的3D表现，其显卡配置需进一步提升。



作为联想推出的新一代Vista PC，天骄S6020i拥有许多创新的易用性设计，充分利用了Vista的特性，并结合联想LVT技术提供了相当丰富的娱乐及便利的系统维护功能。而通过与内容提供商的合作，为用户提供更多实用增值内容的模式，相信也会是未来品牌家用电脑的重要发展方向。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

远近皆宜
——理光Caplio R6数码相机

■晶合实验室 壹分

厂商： 理光（Ricoh）
上市状态： 已上市　**售价：** 预计2800元
咨询电话： 95105931（全国固话免费直拨）
附件： 电池、充电器、腕带、数据线、说明书等
推荐： 要求数码相机全面表现的用户

Caplio R6是理光2007年推出的第一款数码相机，依旧延续了Caplio R系列产品大变焦、强微距的特点。R6采用1/2.5英寸的741万像素CCD（实际使用像素约724万），可拍摄最大分辨率为3072×2304的照片；搭配4.6～33mm/f3.3～5.2镜头（35mm相机等效焦距为28～200mm）。镜头焦段从28mm广角直至200mm的长焦，最近对焦距离达1cm（微距模式下）；同时还延续了R5的CCD位移光学防抖技术，11种情景模式外加640×480@30fps的动态摄像功能，完全可满足用户绝大部分的应用需求，属于典型的“一机走天下”型产品。

相比之前受到好评的R5（本刊2005年消费类数码相机横向评测编辑选择奖），R6的主要配置和性能参数没明显变化，其变化主要集中在外观以及对操控方式的改进上。从外观上看，R6的体积只有99mm×54mm×20mm，厚度比R5更薄（R5约26mm），也是目前同类大变焦数码相机中最薄的一款。机身材质以金属为主，个别部位辅以塑料，出色的表面处理工艺带来了良好的手感和视觉感受。机背搭载的液晶屏面积升级到2.7英寸，像素保持在23万，横向可视角度约170度，实际显示效果一般。


7.1倍光学变焦镜头，28mm广角在拍摄自然风光时很有利


液晶屏尺寸提升到2.7英寸，但遗憾的是没提供相应的保护屏

R6的操控部分经过重新设计，R5上为人诟病的变焦拨杆改为数码相机上常见的快门处的变焦拨环，操控更加方便。电源开关与快门等按键均经过重新设计，模式切换键由机身侧面转到顶部电源开关的后方，便于用户操作；防滑触点的位置也很合理，机身握持感较好，不易打滑。总而言之，R6针对R5在操控方面存在的问题进行了一系列的修正，效果令人满意，按键分布合理，大部分操作可单手完成。


顶部改进后的操控方式令人满意

实际测试中R6的镜头分辨率表现一般，广角端（28mm）纵向分辨率明显高于横向，长焦端（200mm）分辨率有所下降，但纵横向差距有缩小的趋势。总体来看，镜头的中心与边缘成像质量较平均，暗角也不太明显。由于采用了大变焦镜头，因此在畸变控制方面表现一般。另外变焦操控不够顺滑，变焦时噪声较大。根据测试表现来看，R6的CCD位移防抖技术能将安全快门降低一档，结合感光度提升可较有效地消除手抖带来的影响；还提供了包括自动和手动在内的7种白平衡模式。在自动白平衡下色温偏暖，整体色彩风格自然朴实。在理光一向自豪的微距方面，R6表现得可圈可点，放大比接近1：1，为用户的摄影体验增添了额外的乐趣。


R6拥有强大的微距拍摄能力

感光度测试中，R6在ISO 200以下画面表现纯净，提升到ISO 400时噪点开始明显增多，在ISO 800下图像细节损失明显。另外，它还具备AUTO-HI的最高ISO扩展，可将感光度提升到相当于ISO 3200。由于画质损失严重，此模式只能用于在某些特殊情况下记录影像。值得一提的是，R6支持最高640×480分辨率的动态拍摄功能。用户可自行设定自动感光度的最高上限，并且在动态拍摄时可进行光学变焦。虽然变焦时不够顺畅，但是在同类产品中已属佼佼者。

参数表

有效像素	724万
感光元件尺寸	1/2.5英寸CCD
135等效焦距	28～200mm
最近对焦距离	1cm
光圈	f3.3～5.2
感光度	自动/ISO 50～1600/AUTO-HI
防抖模式	CCD位移防抖
取景器	23万像素2.7英寸TFT
存储介质	SD卡
尺寸	99mm×54mm×20mm
重量	140g（实测，含电池）



R6与其说是一个新的型号，不如当作R5的改进版本，性能上虽无太大提升，但在操控和外壳材质方面则有明显变化。作为目前最轻薄的大变焦数码相机，其全面表现令人满意，适合喜爱游山玩水又不希望被随身装备所拖累的用户。如能将价格控制在2500元以内，性价比优势将很突出。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

小巧玲珑
——摩托罗拉KRZR K2手机

■晶合实验室 suki

厂商： 摩托罗拉（Motorola）**上市状态：** 已上市
售价： 2780元 **咨询电话：** 800-810-5050（全国固话免费直拨）
附件： 锂电池（700mAh）、充电器、数据线、耳机
推荐： 追求功能全面、外表时尚简约的CDMA用户

现在，手机对于生活，如同教化对于生命，虽非必需，却实属必要。也许不是每个人都像我一样挑剔，但面对种类繁多的产品，又有谁不想用心挑选一款中意的手机呢？挑选手机并不需要征询太多人的意见，事实上，每个人都是根据自己的偏好作出选择的。如果有标榜理性的男士告诉你，手机一定要用GSM，你大可以回答他：“那都是很好的，可是我偏不喜欢。”

这世界上几乎所有东西都可分为男式和女式，这种划分并不全需标明，因为你看到时自然会知道。送测的摩托罗拉KRZR K2 CDMA手机，使用了略显中性化的珍珠灰色，这可不是权力的象征，而是神秘、性感的表率。大不代表刚强，小也不表示柔弱；KRZR K2的尺寸就像独立的现代女性，添一分则嫌肥，减一分则显瘦。K2采用真空工艺金属镜膜和晶钻质感玻璃机盖，翻开后她活脱成了一个穿着百褶长裙的小妇人。

摩托罗拉KRZR K2的键盘采用独特的触摸感应式音乐控制键，使用时的手感很好，柔软舒适。

现在的手机都有数不清的功能，有些可能一辈子也用不到，但没有就会觉得心里不舒服。KRZR K2似乎是看透了这种心理，将拍照、摄像、录音、MP3等主流功能全部吸收。200万像素和5倍数码变焦的摄像头可以轻松拍摄照片和录像。在拍照功能中，用户可分别根据需要选择1200×1600、960×1200、480×640、240×320四种分辨率，然后通过单色、怀旧、曝光、底片等处理，或是通过添加边框处理达到最佳成像效果。其拍照功能支持定时拍摄，在480×640、240×320分辨率下，还可自行连拍。用它进行摄像时，动态摄录分辨率为240×320，时间可长达25分钟；画面流畅，色彩较真实。遗憾的是，摄像后没有像拍照处理中那些多样化的编辑功能。而不论是拍照或是摄像，所有这些影像都可通过2.0英寸26万色的彩屏真实呈现出来。


与老前辈V3相比，K2具有更加时尚的外形和更为全面的功能

相对而言，KRZR K2的声音系统更显突出一些。40和弦的音乐铃声可呈现最美妙的音乐，如果你觉得那些音乐还不够优扬动听，大可按下录音键亲自一展歌喉，还能自己录制独特的语音答录。有如此丰富的多媒体功能却不用担心容量问题，所有影音文件都能储存在最高2GB的Micro SD卡内。

遗憾的是再美丽的女人也会有笨拙之处，KRZR K2的下载及软件安装略繁琐，加上销售时厂商未提供配套的软件和驱动，用户需自行到网上查找相关软件进行下载，安装后方可通过电脑输入AAC、AAC+、MP3、MPEG—4等格式的文件。若希望通过数据线，将自己喜爱的音乐直接设置成铃声，或是找些美丽的图片设置成壁纸，需安装相关的蓝牙程序，才能下载到本机使用。不过，抛开这些问题，KRZR K2的基础功能强大且人性化。短信得到iTAP输入法的支持，并延续了摩托罗拉二级输入法的设置，能自动保存使用过的词汇，形成记忆词库。由于是支持CDMA手机，待机时间长达150小时的KRZR K2还是款绿色的产品。一般通话功率可控制在零点几毫瓦，辐射作用几乎可忽略不计；相应地，电池、机体的寿命也更长。

琴键触感的炫光按键手感很好,做工精美

参数表	
网络频率	CDMA1X 800MHz
可选颜色	月黑、银白、酒红
多媒体功能	拍照/视频拍摄/MP3播放
内屏参数	2.0英寸240×320像素26万色TFT彩色屏幕
外屏参数	9×80像素65536色CSTN彩色屏幕
铃声	40和弦/音乐铃声（MP3/AAC）
摄像头	200万像素
内存容量	58MB
存储扩展	支持Micro SD卡（最高2GB）
数据传输	蓝牙/USB 2.0/U-Mail
尺寸	103mm×44mm×16mm
重量	98g（含电池）



代号“Canary金丝雀”系列的新一代MOTO KRZR K2手机，已成为CDMA领域中的标志性设计手机。这面“幻镜”流光溢彩，以98克的轻巧身躯承载了时下所有的流行元素（蓝牙、MP3、拍照、录像等），可谓内外兼修。就目前市场同类产品而言，其价格也算合理，而比起那些乖张强硬的商务手机来，个性外形的摩托罗拉KRZR K2是不是更适合走在潮流前端的你呢？



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



重装上阵——明基P51智能手机

■ 晶合实验室 龙猫（移动版）

厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
售价：6680元 咨询电话：400-888-5656
附件：工程样机不详
推荐：注重机器性能又不愿多带一个独立GPS设备的用户

如果不是看到机顶上的“GPS”字样，人们一定以为这是一部银色涂装的P50。显然，明基把P50的模具原封不动地直接拿来用在了P51身上，包括机身的基本配置也相差无几，甚至一些设计缺陷都继承了下来，如依旧很难扳动的电池锁和总会露出一截卡身的SD卡插槽等。因此，与其说P51是全新设计的机型，不如说是一部添加了GPS模块并升级了WM5系统的P50。



P50原来红外线接口的位置变成了GPS字样，这也是P51外观和P50最大的区别。接上附带的GPS天线后会大大增强接收能力

当然，无论从制作工艺还是配置来说，P51仍是很优秀的。虽然外壳是工程塑料材质，但其精致的做工和严丝合缝的装配工艺给人留下了深刻印象。颗粒饱满的QWER键盘是整部机器的亮点，恰到好处的键程和回馈力度造就了其优秀的手感。配合随机附带的梅花拼音输入法，可如PC上的微软拼音一般实现连词或整句输入，大大提高了文字输入效率。

P51采用微软的Windows Mobile 5.0操作系统，除基本功能外，还内置了趋势出品的PPC版杀毒软件“手机安全防护精灵”，可通过GPRS更新病毒库以防范病毒攻击。也许是工程样机系统还不够完善的缘故，尽管它配备了英特尔PXA272处理器（实际频率达416MHz），并配备了高达128MB的Flash ROM+64MB SDRAM，在实际操作中仍有延迟现象出现。具体表现在菜单切换速度稍慢，以及QWER键盘在进行文字输入时需要一定响应时间。



带闪光灯的摄像头仍是130万像素，在200万像素已成主流的今天稍显落后，而且那个灰色的凸面如果设计成自拍镜会更方便用户的使用，旁边则是GPS外置天线的接口



QWER键盘的手感和质感都很优秀。从这一角度可看出SD卡完全插入后仍有一小部分露在外面，容易由于误碰而弹出





操作主界面

P51采用了流行的SiRF StarIII GPS芯片，使用GPS Viewer进行测试时，在不连接外置天线的情况下，它很难找到卫星并实现定位。接上天线后，冷启动后约在2分钟内便可找到5颗以上的卫星，并实现3D定位，速度和精度都可令人满意。看来，如果要经常使用P51的GPS功能，还是将天线随时带在身边比较稳妥。

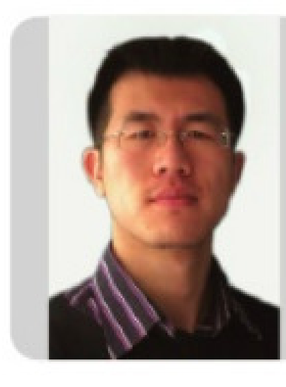


预装趋势科技的手机安全防护精灵，保护手机免受病毒侵扰

参数表

网络频率	GSM/GPRS/EDGE，850/900/1800/1900MHz
尺寸	122mm×60mm×20mm
重量	170g
处理器	英特尔PXA272（416MHz）
内存	128MB Flash ROM+64MB RAM
屏幕参数	2.8英寸、320×240像素、65536色TFT彩色屏幕
操作系统	Windows Mobile 5.0简体中文版
扩展能力	MMC/SD卡，支持SD I/O设备，蓝牙无线传输
摄像头	130万像素CMOS
铃声	64和弦，支持MP3、WAV、WMA、AMR、MIDI铃声





如果你只需要一部带QWER键盘的PPC手机，可能P50更加适合。不过P51是目前性能最强的GPS智能手机之一，而且带有QWER键盘，凭这两点，就已是你掏钱的理由了。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

多媒体交流——微软新款摄像头与USB耳麦

■ 晶合实验室 壹分

近期微软推出了全新的硬件产品——摄像头与耳麦系列，最大的卖点就是与MSN Live Messenger的无缝结合。送测的3款产品都能通过独特的“Windows Live呼叫键”与MSN Live Messenger列表中的好友进行即时语音通信；配套软件中还提供了“一键式博客”功能，能快速将用户用该产品获得的影音资料发布到用户的MSN空间，非常方便。

厂商：微软（Microsoft）　上市状态：已上市
售价：999元（NX-6000）/999元（VX-6000）/299元（LX-3000）
咨询电话：800-320-3800　附件：说明书/软件光盘等
推荐：经常通过MSN Live Messenger进行沟通的用户

商务精灵——LifeCam NX-6000



NX-6000是笔记本电脑的好搭档，如果能有红色外观，相信会更受女性用户的青睐

NX-6000是专为笔记本电脑用户设计的产品，小巧独特的造型使它能与任何商务环境自然融合，而精致的外观则可体现出拥有者的品位与追求。镜头部分平时隐藏于外壳之中，只需向内轻按其顶部便可弹出；固定用夹安置在产品背面，可在一定范围内伸缩以适应不同厚度的笔记本电脑屏幕或者桌面。值得一提的是夹子中设有柔软的橡胶垫片，可防止划伤笔记本电脑屏幕或者外壳。

小巧的桶状便携包

这款产品具备200万有效像素，并可通过插置算法获得最高700万像素的静态图片。图片质量较好，清晰度和色彩都令人满意，动态拍摄时的效果也不错，内置的麦克风可用于语音通话和简单的录音。顶部的“Windows Live呼叫键”取代了以往摄像头上的拍照按键（VX-6000也如此），拍照只能调用配套软件来实现。另外，该产品附赠一个小巧的便携包，方便收纳携带。

Eyes on me——LifeCam VX-6000

LifeCam VX-6000是款拥有130万有效像素，内置单一指向式麦克风和独特的Windows Live呼叫键的高端摄像头产品。其主体采用坚固的塑料材质，底座的部分位置辅以具有一定弹性的橡胶，即使显示器顶部具有一定倾角也能稳固地安放。底座可从前端上下分开，形成一个小型夹子用于固定在笔记本电脑的屏幕上或者一些特殊的摆放位置，但由于内部没有设计簧片，仅靠转轴部分的摩擦力在某些特定环境下略有不足。其镜头拥有71度广视角，对焦环大小合适，手感顺畅，行程适中，支架可进行360度水平旋转及45度俯仰。



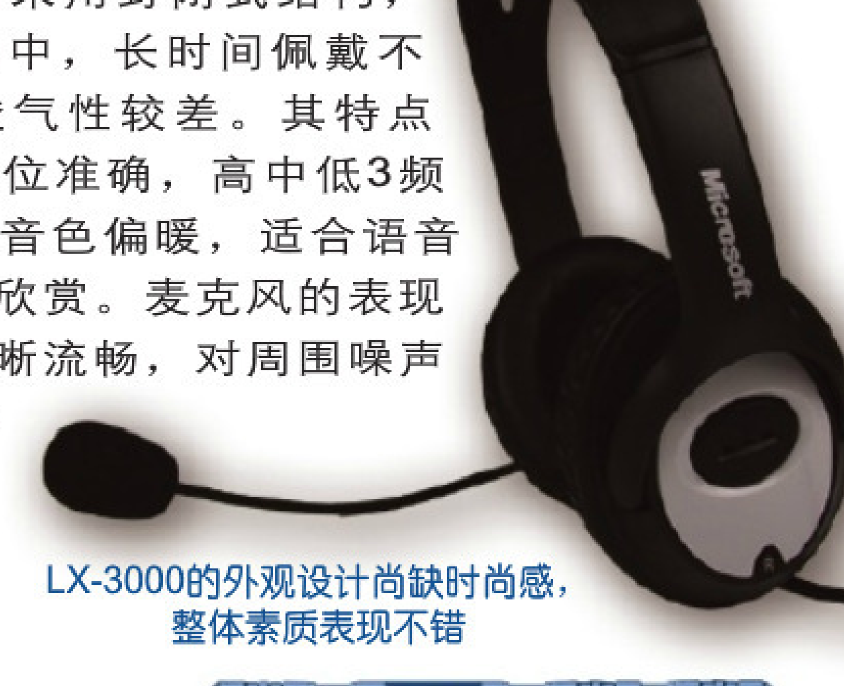
VX-6000的底座旋转角度很大，基本可应对各种场合

它能拍摄最高130万像素的动态画面和照片（可通过插值算法获得最高500万像素）。实际测试中光线充足时成像清晰，光线不足时噪点较明显。响应速度较快，动态视频的延迟较短，静态拍摄的图片分辨率一般；色彩较准确，但逆光时抗眩光差些。另外，该产品还可通过数字变焦支持智能脸部追踪，响应速度较快且大多数情况下判断准确。

耳边密语——LX-3000

LX-3000是第一款获得微软Vista认证的USB接口耳麦产品。黑色与银色搭配的外观简单稳重，全塑料材质在保证强度的前提下减轻了重量，并具备一定弹性；头带设计合理，松紧适中，用户不会感到明显的压力。不过麦克风接口、伸缩头带等部位采用塑料材质，让我们对其耐久度略有担忧。它自带一个与线控整合的USB接口声卡，在Windows XP及Vista中支持即插即用，控制器上设有独立的Windows Live呼叫键、音量调节以及静音按键。

由于厂家没有公开振膜等相关的技术参数，因此我们只能通过测试中的表现给以评定。该产品采用封闭式结构，耳罩较厚，弹性适中，长时间佩戴不会有疲劳感，但透气性较差。其特点是声场较开阔，定位准确，高中低3频分布较均衡，整体音色偏暖，适合语音聊天和流行音乐的欣赏。麦克风的表现令人满意，语音清晰流畅，对周围噪声的屏蔽也较好，不过音量似乎略微偏小。总体来看这款产品非常适合语音沟通使用。



LX-3000的外观设计尚缺时尚感，整体素质表现不错



3款产品的价格远高过同类产品，除NX-6000外，其他两款的外观设计也有进一步改进的空间。不过它们与MSN Live Messenger的无缝结合能给用户带来切实的便利，这项功能在评测过程中的表现也令我们满意。推荐给资金充足且经常需通过MSN Live Messenger与他人沟通的用户。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★☆

这不是第一次，相信也不是最后一次。

“熊猫烧香”的制造者，湖北青年李俊等人被警方追捕归案之后，围绕着他们和他们带来的这段风波，竟然引起了如此的争议和震动。



熊猫烧香没有祸乱网络，媒体炒作才是网络第一祸害！

1.熊猫烧香不是破坏性病毒，严格上应该算作普通软件。

2.熊猫造成的社会恐慌和社会危害，是媒体恶意炒作所致。

被众多网友鉴定为“找抽帖”的“誓死声援熊猫烧香作者”牛文

一个制毒者的真实身份曝光之后会带来这样的社会反应，的确令人有些始料未及。别想歪了，这里所说的“制毒者”，指的是“电脑病毒制造者”，不是“毒品制造者”，这两个职业某种程度上有类似之处，但在社会大众的道德评判标准天平上的地位差别却很大。电脑病毒毁坏的是电脑和安装在其中的操作系统，虽然带来的损失可能并不亚于海洛因、摇头丸等毒品，但毕竟不像摧毁人体健康和精神的毒品那样更直观而触目惊心。因此社会大众对于电脑病毒的直观危害及病毒制造者的舆论评价，远远不如毒品及其制造者那样让人一边倒的痛恨，特别是病毒制造者往往因为是青少年，同时对电脑技术具有较深的了解，动辄会被冠以“程序天才走歪路”的帽子，于是投射到制毒者身上的眼光就变得复杂了许多。如果说这种“哀其不幸，怒其不争”的心态尚可接受和理解，那么“熊猫烧香”的制作者落网之后，网络上竟然连续出现声援的言论，这就着实让人无法理解了。

仅仅因为有媒体报道李俊是因为“连续求职不果，愤而制造病毒报复社会”，就认为“他是被社会所逼迫走上了这条路”，连带着其制造病毒的行为也不应该被令人厌恶，而成了一种“制度下的牺牲”，是“种种社会的不公和缺陷造就了制毒者的行为，责任都来自于社会”。而个人应该为其行为所负的法律和道德责任，却在网络上某些无聊无知的人们口中成了“有缺陷制度的延续”。这种言论在对李俊案发后的各种评论中尤其惹

也许，事情的确没有那么简单……

黑白道

——一个制毒者背后的江湖微澜

■ 本刊记者 冰河

眼，并因其“悲天悯人”的色调带来一片赞同之声，这是“熊猫烧香”病毒事件中出现的一个新现象。尽管绝大多数的网友都反驳了这种言论，不过此类论调的出现，还是令人惊诧。

追究事件行为背后的社会原因无疑是必要的，但正如哈姆雷特曾经困惑过的“生存，还是毁灭，这是个难题”，每个人面对生活的十字路口，都有很多的选择可能，社会上的每个人都曾经面临自己的困境和挣扎，如何选择自己的道路，是他们自己的决定，他们也注定要为自己的决定负责。尽管有些人会因为种种可理解的理由选错了道路，但不能因为其背后种种复杂的原因就模糊其行为的是非色彩，甚至认为就是正确的。诚然我们已处在一个宽容民主的现代社会，但错误就是错误，对于行为可以原谅和宽恕，事情的责任却不能不追究，更不能不分是非。

这种故意唱反调以引起别人注目，甚至不惜往自己头上泼脏水的行为在目前的中国互联网已屡见不鲜了，我们以为这不过又是一次“芙蓉姐姐”式的自我牺牲秀，准备将眼光转到别处。不想与一个在黑客与病毒技术方面颇有研究的朋友“大尾巴狼”聊起此事时，他并没有简单地和我一笑了之，而是很郑重地告诉我：“你别笑，这里面水很深。”





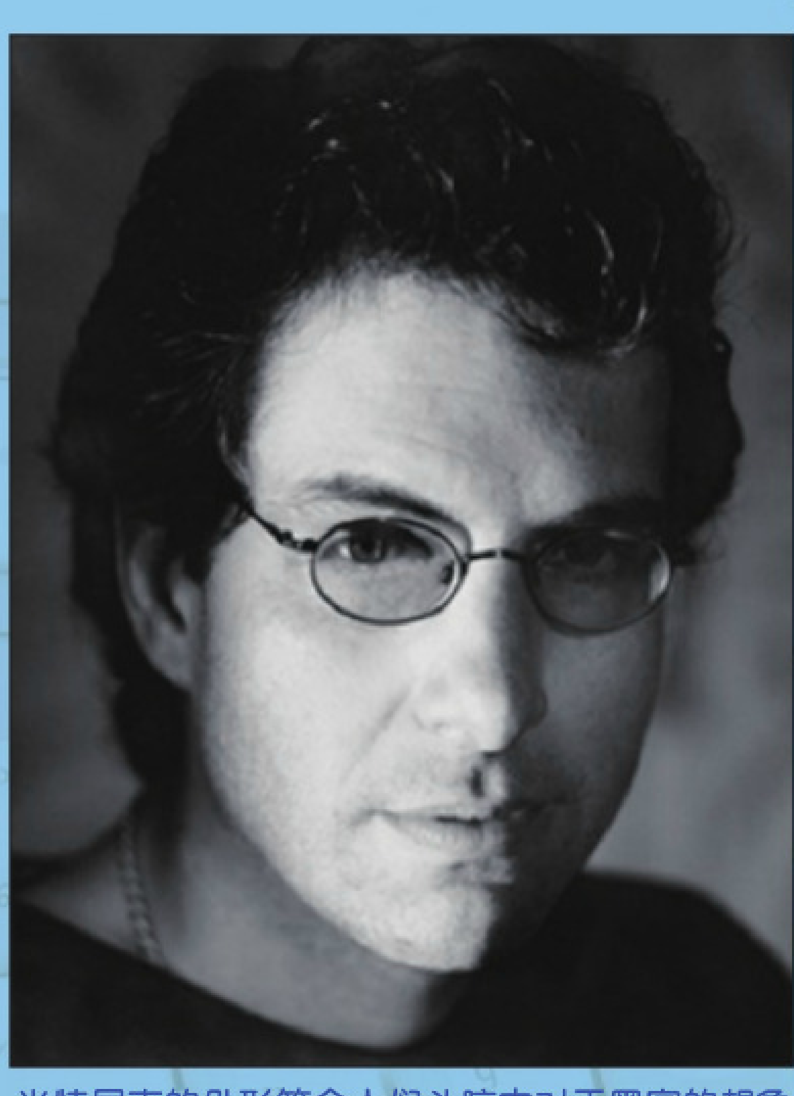
一、英雄的渊源与传说

规则的制定者决定了文明的走向，但规则的破坏者则更容易被人铭记。

——（法）克莱孟梭



说这话的法国人乔治·克莱孟梭曾经是法国总理，在治理国家、处理外事等方面以态度坚硬著称，有“老虎总理”之称，他对于欧洲政坛游戏规则的归纳总结无疑精辟独到。事实上，他所总结出的规律不仅仅存在于政治中，对于电脑网络犯罪方面，盛行同样的规则。绝大部分网民也许并不清楚那些维护他们电脑安全的反病毒工程师的姓名事迹，但不少人却知道那些病毒制造者，自从电脑网络诞生以来，这样以独特方式被人所铭记的破坏者，就一直存在。



米特尼克的外形符合人们头脑中对于黑客的想象

说到这方面的典型，曾经被称作“全球第一黑客”的凯文·米特尼克（Kevin Mitnick）是一个无法回避的例子。当年他因为被指控从DEC公司盗窃软件和从MCI公司盗窃长话代码而被判有罪，入狱1年，包括盖茨在内都对其才华惊叹不已，可惜，他的才华从一开始似乎就是为了给大多数人找麻烦而存在的。凯文·米特尼克于1964年出生在美国西海岸的洛杉矶，3岁时父母离异，4岁时便通过“拿破仑的滑铁卢”游戏（类似于中国传统游戏“华容道”）让专家大吃一惊——在2周之内就达到已知的最快水平，充分展示了米特尼克在计算和运筹上的天赋。13岁时他爱好上了无线电，并在与无线电爱好者的交流中被引入电脑程序之路，逐步发挥其超人的天才，尽管这种天才似乎并没有用在正道上。1979年，米特尼克成功入侵“北美空中防务指挥系统”的计算机主机，翻阅了美国指向前苏联及其盟国的所有核弹头数据资料，然后安全撤离。不久，他又破译了美国“太平洋电话公司”在南加利福尼亚州通讯网络的“改户密码”，随意更改公司用户，特别是知名人士的电话号码和通讯地址。尽管米特尼克的行为并没有形成太大危害，但其高超的电脑技术和肆无忌惮的行事作风让美国政府头痛不已。而1990年米特尼克被释放后，无视政府有关部门的重重禁令，重操其黑客旧业，于是美国执法机关开始了针对米特尼克的多年追捕。不过虽然执法机构借助庞大的资源构建了天罗地网，但米特尼克总能成功入侵政府机构的电脑系统，获得追捕行动计划从而及时逃离，甚至在1994年圣诞节还针对圣迭戈超级计算机中心发动了一次成功的入侵攻击。不过也正是在这次攻击中留下的蛛丝马迹，使得FBI终于在1995年2月将其抓获并送上了法庭。时至今日，在说起米特尼克的时候，仍旧会有不少老资格的黑客声称他是自己的偶像。

除了米特尼克，我国台湾省的陈盈豪也是一个不能不提起的人物。这个当时只有19岁的台湾大同工学院的学生，仅仅是为了让一家在广告上吹嘘“百分之百防毒软件”的企业出洋相，于是编写了5个版本的病毒，并以自己的名字缩写为其命名（Chen Ing-hau），其中有效的3个版本释放到互联网上后给全球网民带来了巨大灾难，一时间各国安全软件公司的数据恢复部门都排起了长队。由于这款病毒流行最广的版本选择在每年的4月26日发作，恰好是前苏联切尔诺贝利核电站出事故的日子，西方又称CIH病毒为“切尔诺贝利病毒”。不过从病毒在当时显示的威力来看，的确有核事故般石破天惊的效果。由于CIH病毒独特地使用了VxD技术，使得这种病毒在Windows环境下传播其实时性和隐蔽性都特别强，当时的一般反病毒软件很

难发现这种病毒在系统中的传播。CIH病毒发作时，会以2048个扇区为单位，从硬盘主引导区开始依次往硬盘中写入垃圾数据，直到硬盘数据被全部破坏为止。最坏的情况下硬盘所有数据（含全部逻辑盘数据）均被破坏，还能破坏某些主板Flash ROM中的BIOS信息，成为第一款除了破坏电脑操作系统外还能损害硬件的电脑病毒。陈盈豪因为病毒的巨大破坏威力于1999年4月30日被台湾省警方逮捕，不过后来未获起诉被释放。值得一提的是，这个编写了第一款破坏硬件设备病毒的程序员，在面临警方要求其编写出杀毒程序时，竟然回答“我也不会”，最终还是同样身为编程高手的一个同学帮他解决了这个问题。



很多长期混迹于黑客病毒论坛的老网民都坚持认为，1995年落网的米特尼克和1999年落网的陈盈豪是两个标志性人物，但如果对他们的作品和事迹研究多了，两人身上那层神奇的光环就会有些失色。原因是米特尼克的确是天才人物，但后来他更注重通过对系统管理员的情报搜集与分析破译密码，对于老一代黑客来说，这种“从人入手”而不是“从系统入手”的方法是一种取巧，因为后一种方法不过是寻找电脑程序的漏洞趁虚而入，而前一种方法则是有存心欺骗的色彩，米特尼克本人后来出版的著作《入侵的艺术》也承认了这一点。至于陈盈豪，对于自己放出的病毒竟然没有办法反制则为人诟病，尽管从水平上说绝大多数人都认为他的确是站到了“系统渗入者（当时黑客爱好者的自称）”群体的最高层，但显然他当时还很年轻，而冲动是“渗入者”最终失败或落网的最大问题。



两个“传奇人物”在其他“渗入者”们眼中的不足，在现在来看简直是个笑话。用其他身份从系统管理员那里套取密码是取巧？做病毒的同时要准备好杀毒程序？能侵入他人的系统，把整个互联网搅个天翻地覆不就可以了，有这么多规矩么？

“当然有规矩，不过对现在的这些人来说，都已经没用了。”徐凯凯用小勺搅动着咖啡，淡淡地说。

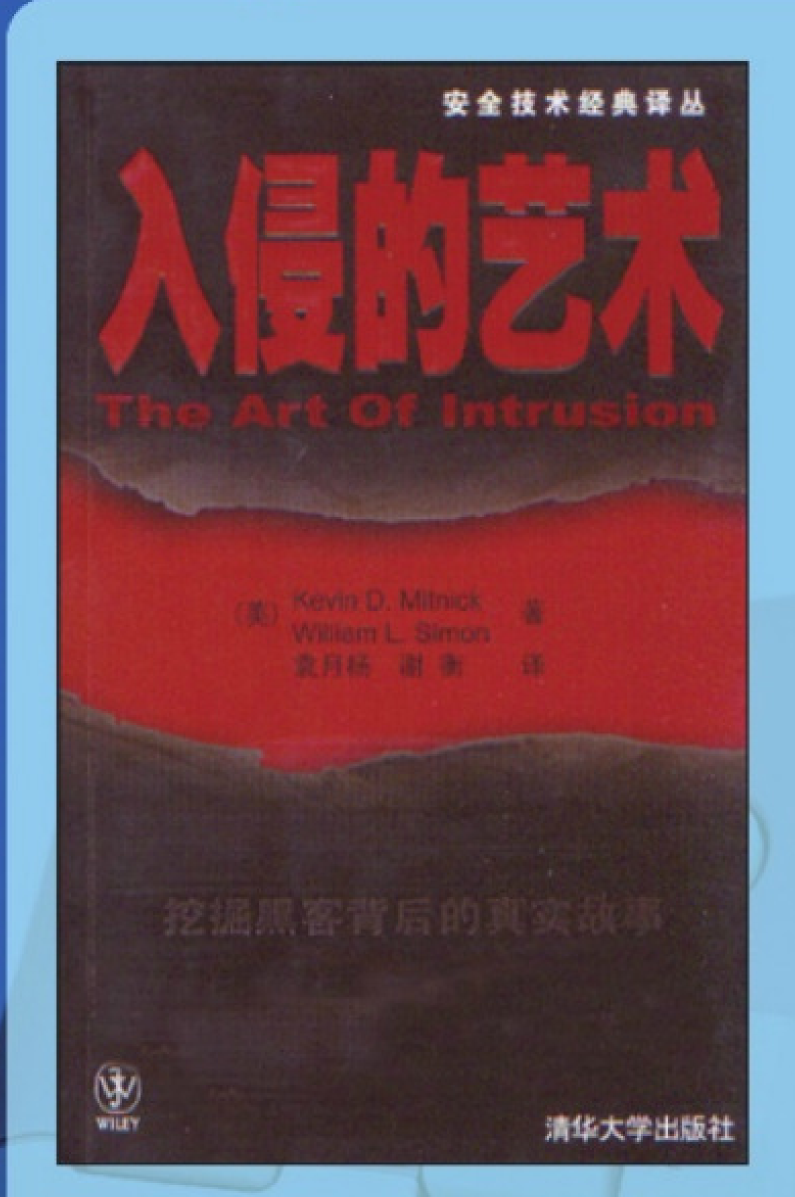
二、消失的22条军规


瘦弱木讷的陈盈豪则是典型的东方黑客造型

你知道“系统渗入者”的由来么？不清楚吧，如果你不清楚，你当然不知道里面的规矩，其实做病毒和做系统程序的本来是一家。

徐凯凯就是“飞天猫”，这个中国第一代黑客群体中的中坚人物，现在是一家茶楼的主人，除了上网看看论坛和收发邮件之外，他很少再碰桌上的那台笔记本电脑。尽管那是采用英特尔“酷睿”芯片、拥有1GB内存的最新戴尔笔记本，但在他手中发挥的作用和一台586电脑没什么区别。现在的徐凯凯，穿着一条背带裤，坐在真皮座椅上慢慢品味着哥伦比亚咖啡的味道，一幅商界精英的模样。谁也无法联想起这个人就是曾经奋战一个半月试图闯入美国国家航空航天局（NASA）核心系统并最终全身而退的高手，美国麻省理工学院的高材生。可是现在的他，已基本不碰电脑安全领域的问题了。

“从电脑操作系统出现的那一天起，建设和破坏就是并行的双行线。只不过当时这两项任务是由同一群人完成了。你想想，汽车在出厂之前还要进行破坏性检测呢。最早的底层系统都是在极其重要的国家核心部门计算机上运用，不检测安全性怎么行，何况做技术的相互之间也总在较劲，相互进行攻击性闯入也是很常见的行为。不过也就是从那时候起，形成了一些成文或不成文的规矩，比如成功渗入者可以留下一个文本文件说明自己闯入的方法，但不能对系统原有数据进行任何删改，不能复制任何所看到的信息并进行传播，不能留下任何进行人身攻击的言论（特别是针对开发者的母亲），严禁出于牟利的目的进行渗透，不得使用直接窥视的手段获得系统密码信息……诸如此类的规矩花样繁多，俗称为‘黑客的22条军规’。”徐凯凯啜了一口咖啡，“不知道是谁套用的这个称呼，太合适了。你想想，它明摆着就是被后来人践踏和嘲笑的。”



米特尼克作品：讲述老黑客们自己的故事

在20世纪90年代，最早，也是最著名的计算机安全测试组织名叫“l0pht”，或被称之为“l0pht工业”（这个名字是由小写字母L、数字0、小写字母PHT组成，根据黑客们的规则，ph发音为“f”，所以“l0pht”发音为“loft”，之所以加上“工业”则是出于反商业化的自嘲）。这个后来闻名安全测试业界的团队是由著名黑客Mudge（真名Pieter Zakto）于波士顿建立的，著名的“l0phtcrack”暴力解码软件包就是这个团队的作品，它能迅速破坏系统口令散列，相信很多人初入黑客领域时都用过它。最早时l0pht完全凭借个人兴趣支撑自己的组织，他们会在网络上与同好交流技术，向普通计算机用户传达系统安全理念。徐凯凯身在麻省理工学院（MIT）就读时曾经与这个组织的成员有过交流，感觉这是一群系统和程序基础理论非常扎实，并且非常聪明的计算机天才。这个组织后来也接受商业化的委托，为硅谷的各个电脑公司进行系统安全全方向攻击性实验，并且效果卓然。不过对于后来的普通网民来说，l0pht的最大贡献是对电脑系统破解知识的推广，以及多种快捷破解工具的免费发放。当然这样做的不仅仅只有l0pht一个组织，还有很多类似的团队做了相同的工作。这些最早的黑客丰富了电脑系统安全攻防理论和实践，但他们的错误就是除了电脑技术之外，对真实世界想得太简单。那个将系统攻击行为限制在法律和道德范畴之内的“22条军规”，很快就如同一块抹布般被后来人踩在脚下，而从上面走过去的后来者，手持的利器正是这些人早年铸就的。

“我也犯过类似的错误，从美国回国后我曾经教过一个刚入门的黑客许多技术，但单单没有给他讲黑客应该遵循的规则。后来我在不少系统被设置的后门中看到了他的痕迹，他行事肆无忌惮，疯狂复制下载所入侵系统的核心资料，我曾经通过各种途径提醒过他，可是没用。这样的事情我看了不少，我渐渐明白了Mudge后来加入专业安全软件公司的动机。你自己放出来的恶魔，要自己把它再关进笼子里去”。

有这样的想法很好，可惜恶魔放出来容易，想再抓回去是难上又难，徐凯凯很快就发现自己的想法是多么幼稚。老一代黑客自诩的“骑士精神”和“22条军规”根本不被后来人放在眼里，这些先驱所面对的是一个完全没有道德、没有法律能束缚的新群体。仅仅为了论坛上的一个口角，就有人会把对方整个网吧搞到全部系统崩溃，或是因为一时兴起将某个网站的系统数据库全部删除（很不幸，《大众软件》的网站早年就曾有过类似经历）。著名程序员黄鑫原本用来进行局域网电脑远程监控的程序“冰河”到了这些人的手中，就成了盗取商业机密的王牌。总之，这是一个没有规则的群体，2006年他们甚至入侵了黑客祖师级人物米特尼克的个人网站……每次徐凯凯打开电脑，等待系统启动时，总会不自觉想起这些潜伏在网络上的疯狂晚辈，以他的能力当然可以保护自己和身边人的电脑系统安全，但每次他想到这样一群人是当初他所在的老一代黑客群体薪火相传的后人，他就觉得绝望。当然徐凯凯也可以如同Mudge、米特尼克一样进入专业安全软件公司，弥补自己过去的错误，不过他觉得根本无法适应自己所喜爱的东西被放到一个商业化氛围中。所以最终他选择了离开，放弃了自己早年最喜欢的技术领域，选择了一个毫不相干的行业。不仅仅是他，国内外很多最早研究系统安全漏洞的黑客也做了同样选择。

“你知道么，老子这辈子最讨厌的就是商业化，尽管我现在也算是个生意人了，可我就是受不了把自己最喜欢的东西和利润、成本挂钩。你可以说我太理想化，告诉你，不理想化的人当初根本钻不进系统安全理论。现在这种糟糕局面，说到底就是商业化下的恶果。”徐凯凯咬着牙，恨恨地说。“事实上，现在病毒之所以这么泛滥，就是因为这个原因。”

三、病毒背后的产业链

你玩游戏么？《传奇》《梦幻西游》《魔兽世界》……

不玩这些？那联众的棋牌游戏、腾讯的俄罗斯方块、盛大的QQ堂……

也不玩？那你总有QQ吧？有QQ秀么，或者QQ家园什么的……

也不用？那你总上网吧？用网络银行么，交个水电费电话费，用个电子商务买点图书影碟的也很方便……

除非不上网，否则你总会通过网络慢慢积累一些有价值的东西，这些东西可能对所有网民都有价值，比如魔兽的金币、传奇的高级装备、腾讯的Q币、银行里的人民币等。也可能只对你自己有价值，比如情人的电子邮件、公司的项目投标书等。

只要有价值，就有可能被人通过网络拿走，而他们使用的就是各种病毒或者木马，简单说，就是进行商业性网络安全攻击。2004年首次出现的“网银大盗”病毒就是这样一个出于商业化目的，结合病毒和木马的扭曲产物。



不管你是否情愿，不得不面对现实，有人侵入了你的电脑并拿走了一些东西

2004年4月21日，江民反病毒专家发布消息称，他们截获一种专门盗取某网上银行用户名和密码的木马病毒，这种病毒会在用户计算机中创建可执行文件与挂钩和发信模块文件，并修改注册表，病毒在系统启动时即可运行。病毒主程序开启2个计时器，计时器1每隔3秒检查是否有常用反病毒和防火墙软件运行，一旦发现则立即终止这些进程，同时还自动回写病毒注册表项和病毒文件。计时器2每隔0.5秒搜索用户的IE窗口，如果发现用户正在某网上银行的登录界面，则尝试窃取注册卡号和密码。一旦成功，就把窃取到的信息保存到共享内存中，电脑与网络再次连通后，木马就会把共享内存中保存的用户账号和密码通过电子邮件发送给病毒作者。

消息传出后，引起各大网上银行相关部门及公安部门的高度重视。4月23日，工商银行研发中心工程师、微软安全专家一起来到江民科技总部，就该病毒进行了三方会诊。江民反病毒专家在采取了严密的防范措施后，当场启动了截获的病毒样本进行试验，结果表明病毒成功截获银行卡号及密码并向外发送。同时，4月下旬，警方成功获得病毒制造者和传播者的有效线索，于5月17日在南京将病毒传播者唐君抓获，随后在浙江、湖南将病毒制作者湖南衡阳人贺斌、贺科和浙江宁波人余钢3人抓获。截止犯罪嫌疑人被捕时，该犯罪团伙已成功窃取资金4.8万元。

而2005年7月，网上再次出现“网银大盗”的新变种。这次的罪魁祸首，厦门市某中专学校在校生，年仅16岁的刘某最终也被抓获。，同时落网的还有位于深圳、三明、南京等地的几名犯罪嫌疑人。据犯罪嫌疑人刘某交待，他平日就爱好钻研黑客技术，觉得木马好玩，还可获取他人机密信息，就起意盗取他人银行密码账号。由于刘某仅仅是个在校中专生，网络技术和手段有限，为此，他通过QQ联系上专门编写网络程序赚钱的三明人庄某。刘某先给庄某7000元的费用，让庄帮他写杀毒软件查不出来的木马病毒。还在互联网上向两名黑客付费取得了吉林某网站和四川某公司的网站后门权限，并在吉林的网站上种植网页木马，在四川网站上接收盗取来的某银行网银资料。据警方介绍，仅仅通过侵入吉林的网站传播木马，刘某就获取了124张银行卡的网银资料。警方在另一个他下毒的网站上还发现了数百张银行卡资料，最终查明刘某前后一共盗走12名受害者银行卡内的钱款62 500多元。

这两起网银盗窃案就清楚地体现了徐凯凯所担忧的事情，新一代黑客们完全不受任何游戏规则的束缚，糟糕的是，他们的行为越来越受到利益的驱动。直接盗窃别人的资金，这种老一代黑客想都不敢想的事情在他们眼中纯属稀松平常，说做就做。而老一代黑客即使如凯文·米特尼克，也不过是删改了电话公司数据库中的电话号码，从来没想过做个什么“网银大盗”，尽管对他来说，这丝毫没什么难度。

“现在的渗入者已充满了铜臭味，和过去挑战权威、较量技术的宗旨已没什么瓜葛了。”QQ另一端的“大尾巴狼”如是说。



外挂，现在这是门炙手可热的行业

经过老狼的介绍和记者的反复保证，一名来自天津的专业木马病毒制造者终于接受了本刊记者的电话采访。这名自称“慕容公子”的新一代黑客现年22岁，正式工作是企业网络维护管理，病毒木马的制造仅仅是业余爱好而已，不过他从这个业余爱好中获得的收益要远远高于正式工作的收入。至于他所认识的专业制作者，收入早已超越了一般人的想象。

根据“慕容公子”的介绍，如同“网银大盗”那样直接盗取用户资金的事情他是不干的，大多数圈内人也不会做，毕竟大家都知道这是赤裸裸的盗窃行为，是违法的。他们接受的委托内容主要是针对各种网络游戏虚拟装备和货币，因为目前国内的法律对网络虚拟装备和货币物权尚无明确规定，在处罚上难以量刑，风险较低。这种委托主要分几类，其一是通用外挂。这种外挂是应某些网络游戏专业站点委托，制作的供普通网民免费下载使用的专用游戏外挂，如魔兽外挂、传奇外挂、墨香外挂等。多是一次性委托，网站根据用户的下载使用量让要求提供升级版，某些收费外挂委托还要求提供“防破解版”。其二是来自个人的专用外挂制作委托。通常要求制作仅仅供特定用户使用的外挂，需要有针对不同游戏设定的特殊功能，同时提供连续的版本升级服务。由于此类委托量比较大且长期稳定，是他平日主要接受的委托内容。还有一类，就是专用的盗号木马，这类木马多与外挂结合，通常是应特殊委托专门制作。由于风险较高，只有建立稳定合作关系或信得过的人推荐才接受委托，相应的收费也较高。普通外挂价格一般在1000～2000元，而盗号木马则在5000元以上，通常他一个月的委托额在8000元上下，旺季的时候能到15 000元。

“你如何看待熊猫烧香病毒和它的作者李俊呢？他是一个天才么，或者说是不合理制度的牺牲品？”记者想听听这个准专业制毒人士的看法。

“这个作者可以用两个字来形容，一是傻，二是贪。说他傻是因为如果他有足够的电脑网络技术，完全可以试着找份像样的工作。工资低不要紧，只要自己努力，和同事老板搞好关系，总会慢慢上去的。平时也可以像我们一样挣些外快么，收入比一般的白领高多了。这个人自己做东西不行，修改尼姆亚病毒做了个破坏性的病毒木马，又结合流氓软件，哪里有这么大张声势去盗号的。‘挂马’也不是他这么挂的，说他贪就在这里。设定‘挂马’的宿主是大型网站，不是普通用户的分布式传播，这么一来传播的速度是快了，但很快就引起社会的注意，最后死的一定是他。现在圈里人没他这么做的，病毒归病毒，木马归木马。你想发泄，就别想着同时挣钱，哪里有他这么掺着来的。还把病毒当货四处随便贩卖，最后自己都控制不住，警察不抓他抓谁？就算警察不抓他，他盗的号多了，江湖上也有人能治他，不是有人悬赏10万美元要他一条腿么？没准就是哪个网游公会的老大或网游公司的老板。至于说他是不是天才，按照我们平时的说法，这个人是典型的半桶水，做也做不好，卖又不会卖，给整个圈子惹这么大麻烦，说他是蠢材都抬举他。篮子鸡蛋一起砸，还让不让别人混了。他是牺牲品，他差点把我们都牺牲了，没脑子的不牺牲他牺牲谁？”显然，“慕容公子”对李俊的水平和为人颇为不屑，言词之中也比较刻薄。

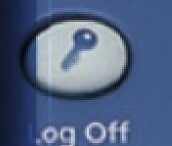
“既然如此，你研究系统安全技术那么久了，如何看待老一代黑客对你们的评价呢？”

“我知道你想说什么，你就是说黑客原先奉行的那些八大自律、N条军规之类的东西么，那些东西的确是作为一个黑客应该遵循的道理。可那是什么年代，他们是什么生活水平？现在这个社会是市场经济社会，一切行为都要有市场效益，说白了就是要能挣到钱。费老半天劲，在人家系统上开个后门，进去之后什么都不动，转一圈留个‘大爷到此一游’的字条走了，值得花那个时间精力么？要说不损害别人一点利益，你进去把人家的隐私数据都看了，本身就已经侵害了别人的利益了。五十步是侵害，一百步也是侵害，不拿点东西走，对得起我自己么？何况我们从来不主张直接拿人家钱，就是拿点金币Q币什么的。多数时间我们也就是做个工具，给人家用用，怎么用就和我无关了，你拿菜刀杀了人，和我这卖菜

刀的无关。再说我们也很少做盗号木马出售，主要的业务还是做网络游戏辅助性的外挂，对广大网络游戏玩家还是起的帮助作用，没我们帮忙他们能玩得那么开心么？对做游戏的公司也是一种弥补和督促，他们就知道挣钱，做个游戏那么多问题，动不动就回档，还好意思指责我们，他们亏心不亏心。我们的原则是，大家都挣钱，用户图个乐，双赢。我觉得这才是市场经济的真谛吧……”

歪理，可在当前的社会环境下，却显得那么有理。

四，熊猫烧香——利益下的蛋





事已至此，让我们再将视线拉回到尚未平息的“熊猫烧香”事件，先简要回顾下这场风波的大致内容。

“熊猫烧香”，正式名称为Worm.WhBoy.h，是一个由Delphi工具编写的蠕虫，感染用户电脑后，终止大量反病毒软件和防火墙软件进程。病毒会删除扩展名为GHO的文件，使用户无法使用Ghost软件恢复操作系统。“熊猫烧香”感染系统的.exe、.com、.pif、.src、.html、.asp文件，添加病毒网址，导致用户一打开这些网页文件，IE就会自动连接到指定的病毒网址中下载病毒。在硬盘各个分区下生成文件Autorun.inf和Setup.exe，可通过U盘和移动硬盘等方式进行传播，并且利用Windows系统的自动播放功能来运行，搜索硬盘中的.exe可执行文件并感染，感染后的文件图标变成“熊猫烧香”图案。“熊猫烧香”还可通过共享文件夹、系统弱口令等多种方式进行传播。不但对用户系统进行破坏，导致大量应用软件无法使用，而且还可删除扩展名为GHO的所有文件，造成用户的系统备份文件丢失，从而无法进行系统恢复。此外，由于该病毒终止大量反病毒软件进程，大大降低用户系统的安全性，使得用户在感染此病毒的同时，还非常容易感染其他病毒和木马，一并发作破坏电脑系统，使得修复系统的难度大大增加。



专业反病毒人士告诉我们，破坏并不代表什么，建设才是能力的象征

根据记者对专业安全软件公司反病毒工程师的采访，这个四处肆虐的病毒，其实并不是一个原创作品，而是“尼姆亚（Nimaya）”病毒的变种。因此早已收集到病毒样本的反病毒工程师们没有预料到这个有个卡通图标的病毒会造成如此严重的后果。毕竟作为专业对抗电脑病毒的技术人员，他们每天都会与众多危害巨大的病毒打交道。“破坏性远远超过尼姆亚的病毒有很多，绝大部分在我们发出病毒预警之后就被及时遏制住了，没有大范围流行，造成严重的后果。不过这次病毒的变异和升级会如此之快，使得在接下来的时间里我们陷入了一场持久的对抗。”2006年11月底，“尼姆亚”只有不到10个变种，然而进入12月，病毒作者从数日一更新变为一日数更新，它的变种数量成倍上升。12月中旬，“熊猫烧香”开始进入急速变种期，在几次爆发之后，“熊猫烧香”开始广为人知。

瑞星的技术工程师告诉记者，“熊猫烧香”之所以特别难制服，首要原因是它和以往的病毒不同，采用了一种新的传播手段。传统的蠕虫病毒是通过一台中毒电脑传至局域网内其他电脑，而“熊猫烧香”在整合了所有可利用的传播漏洞之外，通过网站传播成为病毒连续大面积爆发的重

要途径。从传统的点对点，到现在的点对面传播，破坏力和传播性有了数量级的提高。而且病毒还可通过感染移动硬盘和U盘，在杀毒之后死灰复燃，使得用户电脑反复遭受攻击破坏。这是“地利”。其次，病毒的爆发时间也赶上了一个“好时候”，年初的台海地震造成中国与国外的互联网联系中断，赛门铁克、趋势、冠群金辰等众多国际安全软件企业的用户无法及时升级，错过了对抗第一波病毒爆发的最好时机，使得病毒的爆发期和波及范围都大大提升。这是“天灾”。此外，病毒的作者不像以往其他病毒制作者那样放出病毒之后就等着看热闹，而是非常“勤奋”地针对安全软件的查杀措施进行病毒修改升级，最疯狂的时候一天会更新数个版本，进行直接的对抗。案情揭露后证明这是由于原作者将原始病毒版本大范围出售，导致病毒修改和传播者大众化，增加了病毒传播和升级的强度。这是“人祸”。三项原因使得“熊猫烧香”至今屡杀不绝，常杀常新。除此之外，“熊猫烧香”病毒还被少数不良企业利用，与目前互联网流行的“流氓软件”进行了结合。由于“流氓软件”与一般的病毒机理不同，难以被安全软件直接屏蔽和查杀，但“流氓软件”驻留电脑的机理和病毒又非常相似，这使得寄生其中的“熊猫烧香”会反复发作，难以根治。一款技术上并不高明的病毒，竟成了2007年的第一场暴风雪。

“熊猫烧香”的原始制作者李俊和其他多名传播者目前业已被公安机关抓获，此外尚有涉案嫌疑人在逃。本刊记者在得知案犯落网后曾联系关押李俊的湖北仙桃警方，希望进行直接采访。但警方回复由于疑犯尚未全部落网，出于侦察工作的需要，目前谢绝一切媒体采访，但提供了一些案件的资料。根据警方披露，落网的6名犯罪嫌疑人最大的年仅25岁，最小的才21岁，主犯李俊是中专学历，毕业后参加了网络技术职业培训班，曾在某电脑城工作。2004年毕业后，李俊自觉电脑技术水平优秀，曾多次到北京和广州找工作，希望能从事IT方面的工作，尤其钟情于网络安全公司，但由于种种原因都没有成功。随后为了发泄对社会的不满和赚钱的目的，李俊开始编写病毒木马，盗窃网络游戏账号和QQ号。2003年曾编写过“武汉男生”病毒，2005年编写了“武汉男生2005”病毒和“QQ尾巴”病毒，2006年6月编写了“熊猫烧香”病毒并在网络上兜售传播。6名制作、改装和传播“熊猫烧香”病毒的嫌疑人，通过改写、传播“熊猫烧香”病毒，构建“僵尸网络”，通过出售“熊猫烧香”病毒源代码、盗窃各种游戏和QQ账号等方式非法牟利10万余元。根据我国《刑法》有关规定，他们将会面临被判5年以上有期徒刑的刑罚，如果将病毒给网民造成的间接损失计算在内，刑期还有可能加重。目前警方正在监督李俊制作彻底查杀“熊猫烧香”的专杀程序，编写完成并经过公安部有关专家鉴定后将会在警方网站上提供免费查杀下载。

从警方提供的资料看，“熊猫烧香”的作者的确没有脱离出专业人士的分析评价：就是为了追求利益。完全是因为出自其个人的贪欲，李俊从2003年就开始制作病毒木马为害四方。当时他中专尚未毕业，根本谈不上什么“求职不果，为社会所逼迫”。至于2006年制作并大范围传播“熊猫烧香”的行为，完全就是利令智昏，连同行都鄙视其不顾后果的疯狂行为，更谈不上什么“天才”。所谓“李俊是悲剧天才”的说法，不过是某些人拿这个流行的热点，作为实现自己个人目的的工具而已。

尾声：下一个会是谁？

“熊猫烧香”的作者虽然已被抓获，但由此所反映出的社会现象尤其值得我们关注。目前，网络犯罪出现了一些新的变化，年轻化、利益化已成为不可小视的社会问题。2004年，“网银大盗”病毒作者被捕；2005年7月份被江民科技反病毒中心率先截获的“新网银大盗”病毒作者刘某被捕，2006年5月“证券大盗”木马病毒作者一审被判无期徒刑；2006年7月24日，广州警方宣布破获国内首例敲诈病毒案，“敲诈者”病毒作者被警方刑事拘留，仅仅媒体公开报道的病毒作者被捕案就已经有4起了，而且其中“证券大盗”作者一审被判无期，却仍然未能引起那些心存侥幸的病毒作者的足够重视。或许有人说归根到底在于现在盗版太盛行，程序员无法获得应得的回报，于是为了生计被迫走上犯罪道路。其实这并不是一些程序员走上编写病毒之路的合理解释，归根到底还是这些人的人生观和价值观偏离了正常的轨道，快速致富、一夜成名的思想左右了他们的行为。实际上，这些才是社会存在的真正缺陷，让这些掌握了技术的人没有拥有健全的品德。

国内知名计算机反病毒专家王江民认为，目前青少年利用黑客技术及编写计算机病毒实施网络攻击的行为已十分严重，病毒制作者的年龄在逐年减小，越来越多的初、高中生和大学生加入到制作和传播计算机病毒的队伍，借以显示自己高超的技术能力。而由于互联网虚拟特性，使许多心存侥幸，认为凭借自己的反网络侦查技术根本不可能被人发现，这也使得网络犯罪日益猖狂，严重影响了互联网的安全。

王江民告诫广大的计算机编程青年爱好者，应该从“熊猫烧香”案件中吸取教训，当你拥有的能力越大时，你的责任也就越大。应该把自己的聪明才智用到为社会创造价值上来，树立良好的价值观，不要盲目崇拜和追捧网络黑客，更不要为一时的负气而做出让自己终身后悔的事。应该明白，创造比破坏更有技术难度，更能体现自身价值和实力。王江民同时也希望社会各界应该正确引导舆论，不应夸大和神化病毒制造者的技术能力。在真正的程序员看来，“熊猫烧香”根本谈不上技术，只能说是破坏及传播的手段和方法更加极端和全面。“熊猫烧香”作者被捕这一活生生的案例告诉广大编程爱好者，编写和传播病毒触犯的是《刑法》，是要坐牢的，虚拟网络世界并不会使你置身法外，最终必将受到法律的严惩。事实上编写程序本身就是一项艰苦的工作，从事程序员工作本身就意味着要忍受寂寞和诱惑，如果因为一时得不到承认转而走向反面，这说明他本身就不适合做这个职业。作为合格的程序员，一定要明确是非判别能力，千万不能图一时之快而去触碰法律这根高压线。P



曲别针换嘴巴？

——中国版“别针换别墅”实践最终结局

■ 本刊记者 生铁

在加拿大，一枚曲别针换得的是一套别墅，更换得了一位年轻奋进有幽默感的当代青年人形象。而另一枚曲别针在中国换得的却是给媒体的一个响亮嘴巴，换得了两个窝里斗、搞欺骗、惟利是图而缺少修养的当代青年人形象，更换得了更多的社会信任危机。

今年2月份，作家王朔接受了百度新的访谈栏目“百度沸点”开张后的一个访谈，这个到了50岁仍然嗓音尖细的人，在访谈中批评新浪“最不靠谱”“店大欺客”。尽管他骂新浪的这些话有可能是常识，可因为是由他骂出来的，仍然引起了在场听众的鼓掌大笑。我百分之百肯定那些笑出声的人都是一些白痴，而王朔则在那一瞬间变成动物园笼子里会讲人话的猩猩。那些人为什么笑出声呢？他们幸灾乐祸的心理是一方面，另一方面是他们缺少自己的思考，没有思考过一个问题，缺乏心理准备，所以一听到别人说了很出格的话就不免笑出声来。同理，当一个人缺少思考，所以一看到能不劳而获通过不断贪小便宜就能变成百万富翁的事，就不免特别关注。而正是这些笑出声的听客，促成了“曲别针换别墅”这样一段可笑闹剧，而这场闹剧的策划者“立二拆四”给了这些人一个有力的嘴巴——尽管这个嘴巴或许不该由他来打。

凯尔·麦克唐纳最初发布红色曲别针易物信息的网站Craigslist.org

提到“曲别针换别墅”的这场闹剧，我们还要从2005年说起。

2005年7月，一个叫凯尔·麦克唐纳（Kyle MacDonald）的居住在加拿大蒙特利尔的男青年，通过一个叫作“Craigslist.org”的个人物品出售/交易网站，用一枚红色曲别针饰品开始以物换物，一年后，2006年底，他成功换到了一套房子。凯尔·麦克唐纳最早在Craigslist网站上用曲别针换到的东西是一支艺术造型的笔，通过这支笔他又换到了一个陶瓷门把手，之后依次换到的物品是野营小烤炉、千瓦家用发电机、一桶啤酒和啤酒广告霓虹灯、一辆雪地摩托、一次免费旅行的机会、一辆1995年产的两用货车、一份50小时录音、50小时混音制作的唱片合约……最终他将这份唱片合同与一位歌手作了交换，对方承诺给他一栋两层公寓的1年使用权。这时的他已在互联网上变得有名了，他借着自己在网络上的名气资源和摇滚歌星Alice Cooper合作做出一段劲爆的视频，之后他又得到Corbin Bersen电视片中的一个角色。而这时他的故事引起加拿大萨斯喀彻温省一个叫Kipling的小镇的注意，镇政府决定送给他一套两层的房子及一日的荣誉市长职位，籍此提升该镇的名声，以解决人口锐减的难题。

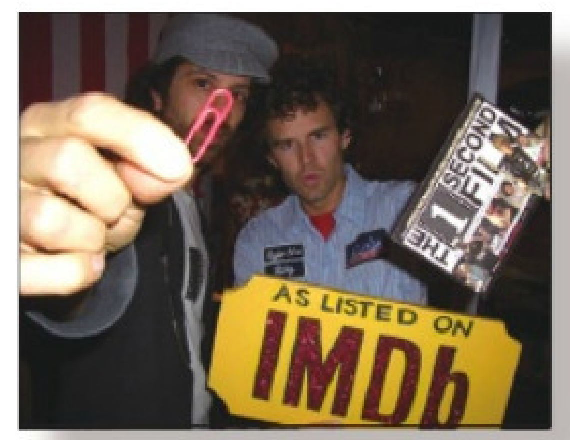


凯尔·麦克唐纳换来了唱片和约



凯尔·麦克唐纳和他的红色曲别针

麦克唐纳的行为使“换客”（Exchanger）这一网络名词进入了更多人的视野中，所谓换客，就是通过网络，以“以物易物”为乐趣的一些玩家。这种新的“以物易物”并不都是等价交换，换客们并不以物品的实际价值作为衡量尺度，物品能否交换成功，全看换客双方的喜好与需求——这听起来好玩的成份远远大于实惠的成份，更没有金钱交易那种赤裸裸的味道。这些换客最早出现于C2C性质的商务网站，由于商务网站的管理措施并不完全适合换客们的





凯尔·麦克唐纳参与录制节目，这让更多人了解了他

需要，所以换客网站也应运而生。将闲置的物品相互交换，在这种行为中还可以结交朋友，麦克唐纳的易物过程正是这样的典型案例，和他交换物品的人当中有些就成为他的新朋友。目前国内也有很多换客网站，比如易物网（comhuan.com）、换来换去（51hlhq.com）和易物客（log.35dx.com）等。

但如果这个传奇小故事在这里结束，那一切都是很美好的，然而之后在我们生活里发生的一件事却使我们倒足了胃口。2006年10月15日，一个名叫艾晴晴的中国女孩在网上公开宣称，要用100天时间，重写曲别针换别墅的神话。



中国版“别针换别墅”的女主角艾晴晴，她的另一个身份是超女杭州赛区20强晋级人物王晓光，哈尔滨人，一年多以前到北京

三。

在100天的时间里，艾晴晴一共成功交换了16次。她用别针最先换得的是一张路人坐在椅子上的照片，之后依次是玉佛挂件、手机、珍珠项链……其中还偶遇香港影星温碧霞，用一张CD与她交换了化妆镜。凯尔·麦克唐纳能最终取得成功，其中有重要的一点就是媒体的介入，同样是因为国内十余家电视台和几十家报纸或杂志的追捧报道，使艾晴晴名声大起，她的博客一个月内访问量已逼近了200万。最终，她于2007年1月23日与广州某音像有限公司签署了唱片协议书。

然而之后爆出的消息是，艾晴晴这100天来所做的一切都是一场骗局，包括成功交换数码相机、偶遇温碧霞、音像公司甚至包括艾晴晴博客里的大部分内容等诸多环节都是一场人为的策划。本来温情、美好、有趣的换客行为，在我们身边又一次成为了阴谋、欺诈、忽悠、幕后策划、荒诞的代名词，我们低得已不能再低的社会信任度再一次受到了不低的打击。

而在这里，媒体又扮演了一种什么样的角色呢？媒体又在为谁推波助澜呢？在事件发展的整个过程里，只有《北京娱乐信报》对之保持了一贯的质疑态度，而其他媒体特别是网络媒体，只能转而表达“震惊”和“愤怒”。

一手制造这场艾晴晴闹剧、同时又是最终瓦解公开这场闹剧的人物“立二拆四”在博客中将所有主动参与报道的媒体名字列了出来，其中包括中央电视台、凤凰卫视、湖南经济台、加拿大国家电视台、德国柏林电视台、北京人民广播电台、青年周末、东方早报、华商晨报等主流媒体。他说：“我用别针换别墅的事件给了很多传统媒体一记响亮的耳光！不过，打完我又后悔了……”立二拆四声称他的策划行为是一种试验。他说：“事件本身其实是一面镜子，折射出了当今中国人的心态，包括网络心态和现实心态……我只是想试验网络媒体和传统媒体的关系，想更多了解网民和现实中的人的心态，也许还想创造一种新娱乐的模式……而这种娱乐模式是通过网络制造的。通过大家的娱乐，间接把演员在极短时间内，以很低的成本打造成一名网络明星，只是别针换别墅的一个副产品而已……”写得多好啊，我觉得这段话是给所有关心此事的网民的又一个嘴巴。可是这样擅长给大家嘴巴的立二拆四为什么要把这场名利双收的策划行为公之于众呢？理由是他与艾晴晴之间发生了矛盾，并最终决裂。

在2007年的3月4日，艾晴晴在自己博客里对立二拆四之所以与她分道扬镳作出了自己的解释：其实，立二是一个非常热心的网友，人很好。在我交换遇到挫折时，也曾帮助我联系过交换。但是100天结束后，他认为我继续做下去会有很好的成绩，而他提出会帮我出谋划策。可是我拒绝了，因为，我觉得我只是想完成我的一个心愿就足够了。于是，他想让唱片公司给他一笔钱，他说：“我也帮助过艾晴晴，现在结尾了，别想扔下我！你们应该给我钱，不给钱你们也别想好过！”公司认为这是在勒索，拒绝给他这笔费用……艾晴晴称，由于立二这件事情的发生，唱片公司已暂停为她出唱片的计划，她认为立二的这件事伤害了很多人。两人有了矛盾，不再合作，其带来的后果就是鱼死网破，就是我不好你也别打算好，就是揭露内幕、公开私生活录像、录音……这就是中国式决裂的方式么？



中国版“别针换别墅”的幕后主使人“立二拆四”



艾晴晴上网和网友交流

四。

在加拿大，一枚曲别针换得的是一套别墅，更换得了一位年轻奋进有幽默感的当代青年人形象。而另一枚曲别针在中国换得的却是给媒体的一个响亮的嘴巴，换得了两个窝里斗、搞欺骗、惟利是图而缺少修养的当代青年人形象，更换得了更多的社会信任危机。

笔者记起最早在国内网站postshow.net上看到凯尔·麦克唐纳“曲别针换别墅”的消息，在这则消息的下面，有一些很有意味的网友留言。

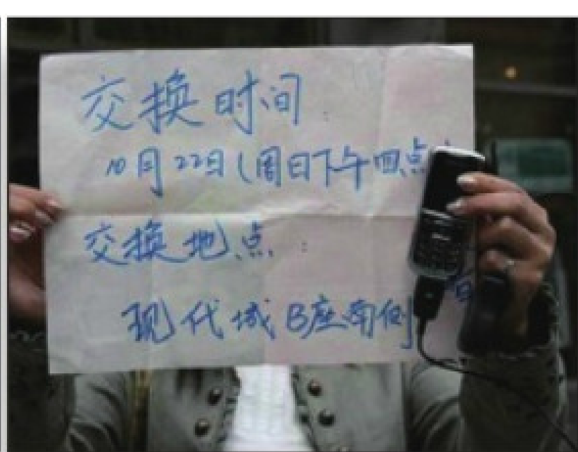
第1位网友留言只写了5个字：如果在中国……

第2位网友留言：在中国，也许只会越换越小。

第3位网友留言：在中国会是什么样呢？他的成功与他生活的环境是否关系很大？而第4位网友的留言是：真的是不可思议，我觉得这种方式很适合中国的人群，不需要花钱就可以得到自己想要的东西，这件事情给我的启发很大，因此我想出一个好项目，有意者请给我发邮件……

如果你是第5位网友，你会如何跟帖？





艾晴晴就是这样举着纸牌来和交换物品的网友见面的——现在证实这都是被策划的行为

满网春色关不住，突破共享封锁

■广东 GZ

正所谓三十年河东三十年河西，曾以家庭共享作为早期推广卖点的电信宽带，近年却开始分区逐步封杀宽带共享。虽然目前暂时只有部分地区受到影响，但无论封杀的声势还是电信内部流出的信息，都表明全国性的大面积封杀已为时不远。一旦未来无共享宽带时代降临，除了沉默忍受外应该如何有效应对，用户又能否突破ISP单方面的非理性封杀？

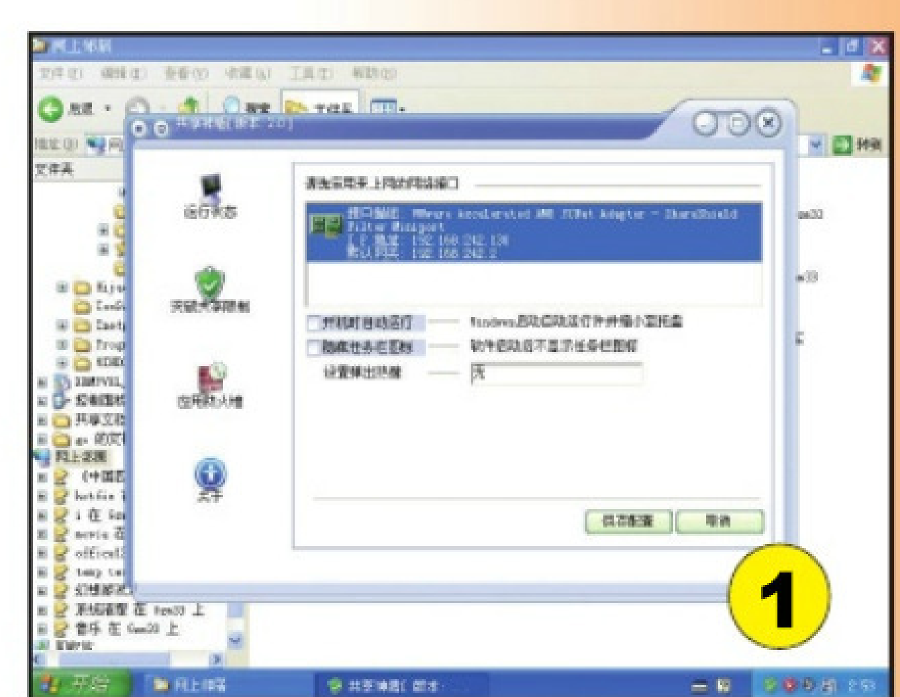
一、基础突破

多台计算机通过一条宽带线路共享上网有软硬两种实现方式，一种是将一台计算机设为代理服务器，通过网关类或代理服务器类软件来实现宽带共享，常用的软件有Wingate、Sygate等，其它计算机都必须通过代理服务器上网；另一种则是在宽带线路接上具有NAT功能的硬件，所有计算机都连接在此硬件上实现宽带共享，常见的硬件有具路由功能的ADSL调制解调器、宽带路由器。虽然软件共享上网方式曾因为成本低廉而占据优势，但随着近年家庭宽带路由设备价格的不断降低，使用宽带路由器的硬件共享上网方式成为当前的主流模式，目前ISP所封杀的主要就是针对宽带路由器的共享上网方式。

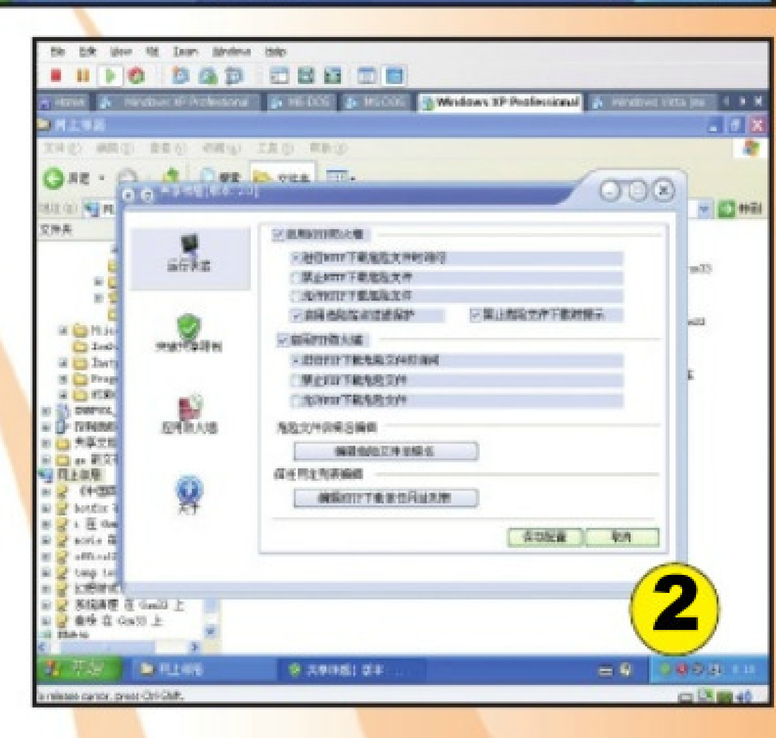
NAT是什么？

NAT是英文Network Address Translator的缩写，也就是“网络地址转换”的意思。我们知道Internet是个非常复杂的网络结构，它其实是由许多子网所构成的。一些计算机是直接连接在Internet上，而更多的计算机并非直接连接在Internet上，而是组成了局域网，并由局域网中的网络服务器连接上Internet。此时局域网也就是内网，而Internet则是外网，两者是完全不同的IP地址段，内网计算机要向外网请求数据，就必须将自身请求数据包的IP地址转换为外网地址，这个过程就被称作NAT。完成NAT工作的是局域网中连接外网的网络服务器或专用NAT设备，总结来说所谓网络地址转换不外乎两种功能，一种是将内网地址转换为外网地址，一种是将多个计算机转换成一个IP地址以节省地址资源。

对于目前已开始封杀宽带共享上网的敌区而言，其限制的典型症状可总结为两种，用户使用宽带路由器只接一台计算机能正常上网，而路由器上超过一台计算机上网时则会被封；用户使用一台计算机正常上网，另一台计算机通过Windows系统自带的ICS（Internet连接共享）上网，同样两台计算机也被封杀。一旦用户的宽带共享行为被ISP检测到并封杀时，用户的网络浏览器将无法正常浏览网页，连接请求会返回到本地（127.0.0.1）或是收到ISP限制共享的警告网页，不过另一方面仍然有许多Internet应用工具，例如QQ、MSN、浩方平台等都能正常使用。分析被封杀的信息能得到两点结论，首先是ISP只能检测基于连接的TCP/IP协议，而对于无连接的UDP协议无能为力，也就是网页被阻止但QQ能用。虽然宽带路由器是主要封杀对象，但软件代理共享方式也有可能被封杀，因为Windows系统自带的ICS就属于软件代理共享。



那么对于普通用户而言如何能轻松绕开ISP的扫描检测呢？目前最简单的有效办法是使用软件共享神盾（http://www.sd002.com/shareshield.htm）。需要注意共享神盾的安装很有讲究，如果用户采用“宽带路由器+终端计算机”的共享方案，那么就必须在所有共享终端计算机上安装神盾软件，否则只要有一台未装还是会被ISP检测到；如果用户采用“代理服务器+终端计算机”的共享方案，那么需要在非代理主机的其他终端计算机上安装，代理主机上则可装可不装，不过无固定代理主机则依然要求所有计算机同时安装。共享神盾的使用非常简单，当计算机连接网络时启动共享神盾，切换到“突破共享限制”页面，并选择正确的网卡保存设置即可（**图1**）。共享神盾采用Windows底层网络驱动及报文伪装技术，能非常有效地骗过ISP扫描检测，许多被封杀地区的用户试验已证实这一点。此外作为免费软件的共享神盾，还提供应用级防火墙的增值服务（**图2**），确实是普通用户突破各种网络封锁设备的首选。



关闭SNMP服务

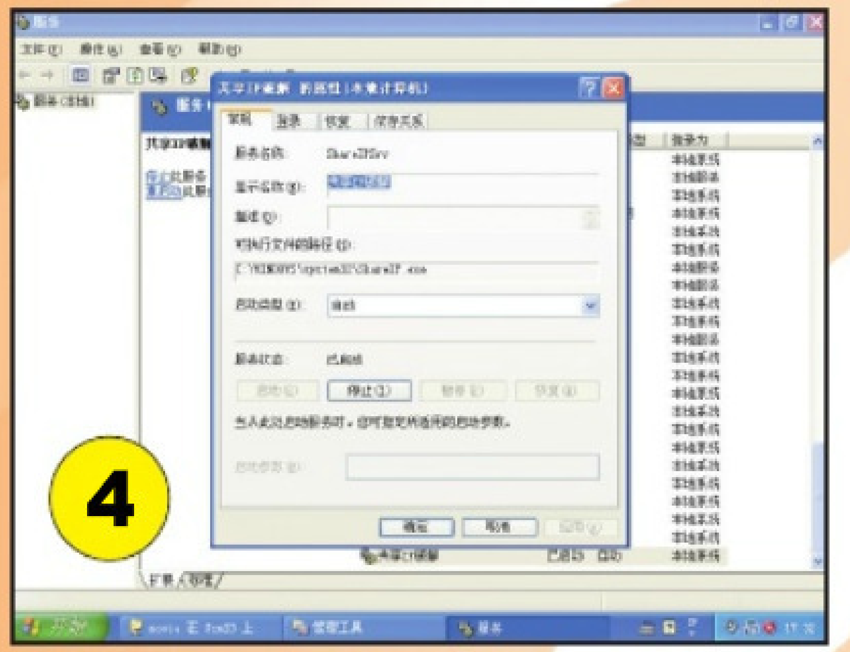
大多数路由猫或宽度路由器都可能带有SNMP（简单网络管理协议）服务，如果SNMP服务端口161默认开放，那么就有可能被ISP扫描并从后门登入，然后就能很精确地发现客户端计算机的具体数量，这是作为网络上流传甚广的说法，但理论上并不见得太可靠。首先这些硬件

共享设备未必会默认打开SNMP服务，它并不是网络共享的必要条件；其次ISP要从后门登录这些设备，就必须知道设备型号及对应的账号密码，虽然许多用户开户时ISP也会附带拨号设备，但实际应用中设备仍然是千差万别。不过为防患于未然姑妄信之，用户还是检测一下路由猫或宽带路由器是否开放的SNMP服务，较简单的办法是下载一个端口扫描软件，如SuperScan之类，如果扫描发现开放了161端口的就是内置有SNMP服务，解决办法是把SNMP用的161端口禁止就行了。如果路由器设备中没有任何设置SNMP协议的地方，要么换一个能设置该协议的设备，或做个端口映射把161端口映射到内网不存在的IP试试。软路由和代理服务器当然更简单，防火墙禁掉161端口即可。

不过网络神盾的应用目前也存在许多问题，例如报文修改导致某些网游无法运行、对某些网卡兼容性不好导致网速下降等，也包括无法欺骗绕过某些封杀地区的检测。用户还可尝试另一个没有公开的工具软件ShareIPCrack，由于开发者没有固定的下载页只能放置在网络硬盘中（http://pickup.mofile.com/2102092737411390），在网页中ShareIPCrackInstall.rar的右方点击下载按钮即可。ShareIPCrack突破共享检测的原理与共享神盾一致，因此其安装要求也和共享神盾一致，必须在所有客户端计算机上安装，注意其中的发包模式选择要求所有计算机也必须一致（**图3**）。软件



安装后会在系统目录System32下生成DrvFltIpRan.sys、ShareIP.exe和ShareIPCrack.exe等几个程序，其中ShareIP是Windows服务程序，可在控制面板的服务中看到（**图4**），因此并不需要用户启动和设置软件，当然停止服务后必须重新启动服务才有突破效果，对于一般用户最明显的感受是，无论系统时钟如何设置，启动服务后都会自动同步为北京时间。由于ShareIPCrack报文伪装的修改参数较少，在兼容性和速度方面表现也比较好。

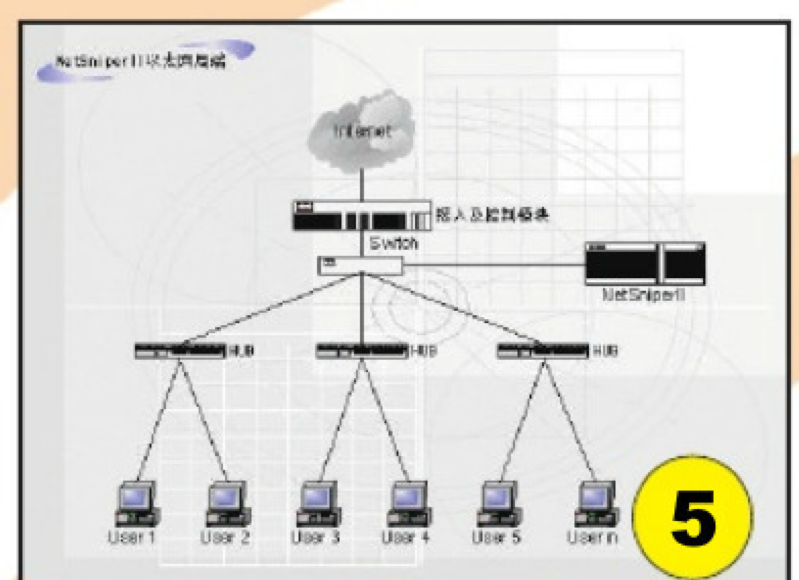


使用专门的软件工具属于最基础的共享封锁突破方法，最大优势当然是简单易行，用户能轻松实施，不过这种方法也存在着明显的缺陷和弊端。首先是突破工具实在过少，目前仅有两款软件；其次不同封杀地区的突破效果差异较大，某些封杀地区根本无法突破；最关键是软件持续性开发的前景并不乐观，某些原本被突破的封杀地区在升级检测参数后导致两款软件都已失效，目前ShareIPCrack的作者并没有下个版本的任何意向，而共享神盾能否始终坚持免费也有巨大疑问——没有人能始终承受没有任何利益的持续性投入。因此专门的突破工具软件只能是一种不可靠的解决方案，用户能否突破ISP的共享封锁完全取决于第三方。

二、进阶突破

用户要进一步突破宽带封锁，就必须了解ISP的基本检测手段。电信检测手段都是第三方提供的技术，包括有上海网络尖兵、南京信风及哈尔滨道驰等，其检测设备连接到ISP接入网络的主节点或出口设备上（**图5**）。注意检测设备在网络拓扑中并不充当一个主节点，而是采用的出口旁接方式，获取完整用户上行信息的同时力图对网络影响最小。这些旁接设备的检测原理都是一致的，即扫描检测同一IP地址上的网络指纹。

每台计算机都有自己的一些独特特征和信息，就好像人的指纹一样能相互区分。例如利用硬盘序列号产生注册号的应用软件，就是计算机指纹具体应用的一种方式。同样每台计算机向网络发送数据时也会拥有某些特定信息，这些特定信息包含一些可识别主机身份的特定参数，所有这些特定信息可统称为网络指纹。具体到用户实现宽带共享的设备宽带路由器而言，它实现多台计算机共享网络的原理是NAT（网络地址转换）。NAT的工作原理其实非常简单，只是修改了客户端计算机提交数据包的源IP地址和源端口号，使得ISP的网络设备能正确识别和转发，对于数据包内的其它信息并没有作任何修改，实际上还是不具备合法IP地址的客户计算机直接与目的站点在进行通信，因此这些数据包在离开地址转换设备（NAT）进入公共网络以后，依然携带着可辨别出客户计算机身份的网络指纹。很显然只要在上行端口侦听同一IP地址发出的数据包，根据数据包所含的网络指纹的特定参数，不但能识别数据包是否经过NAT进行地址和端口的转换，还很容易识别数据包是否来自不同的计算机，换句话来说也就能精确检测出究竟有几台计算机在共享。



网络指纹

国内采用的监测设备所检测的网络指纹主要包括IP指纹和TCP指纹，它们其实就是数据报头的一些特殊标识，IP指纹包含Version、Time to Live等参数，TCP指纹包含Sequence Number、Acknowledgment Number、Slide Window、Time Stamp等参数。目前能确认被使用的网络指纹有如下几种，相关的突破软件都是针对它们修改。

TTL（Time to Live）是表示一个数据包的生存器，不同的操作系统会拥有不同的固定数值，如大多数Windows平台都是128，而Linux平台则会是64。TTL的特性是每经过一个路由器都会减1，这样一来如果用户系统的TTL是128，经过宽带路由器共享后出去的TTL是经过减1的应该是127。因此只要探测出用户数据包的TTL不是255、128、64、32等几个固定值，基本就能判断出用户是否有使用宽带共享设备，如果发现多个数据包的TTL不一样甚至可判断是否有共享计算机。从各地封锁的

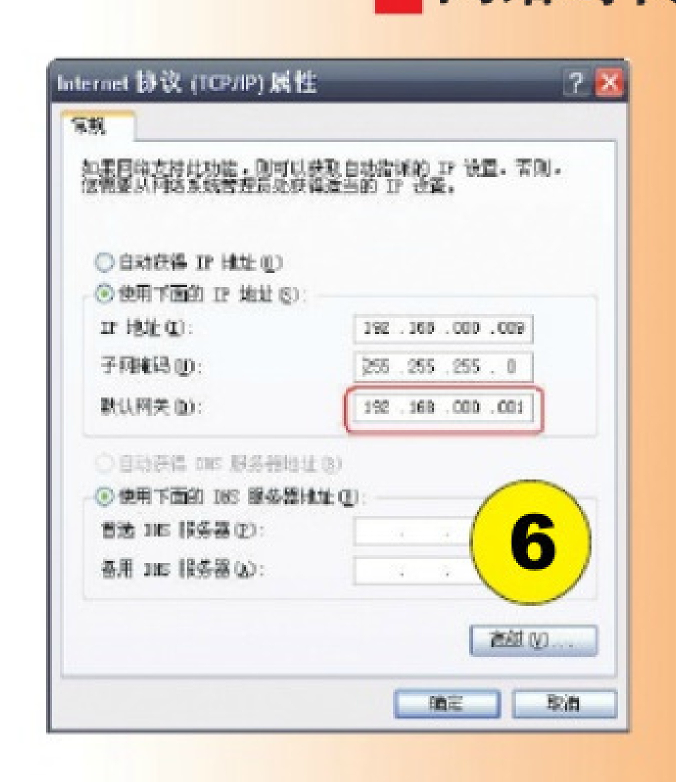
具体表现判断，TTL很可能是ISP扫描检测的第一个判定值，不少地区监测设备只要这个值固定也就不再继续下一步检测，不固定才会进一步判断。

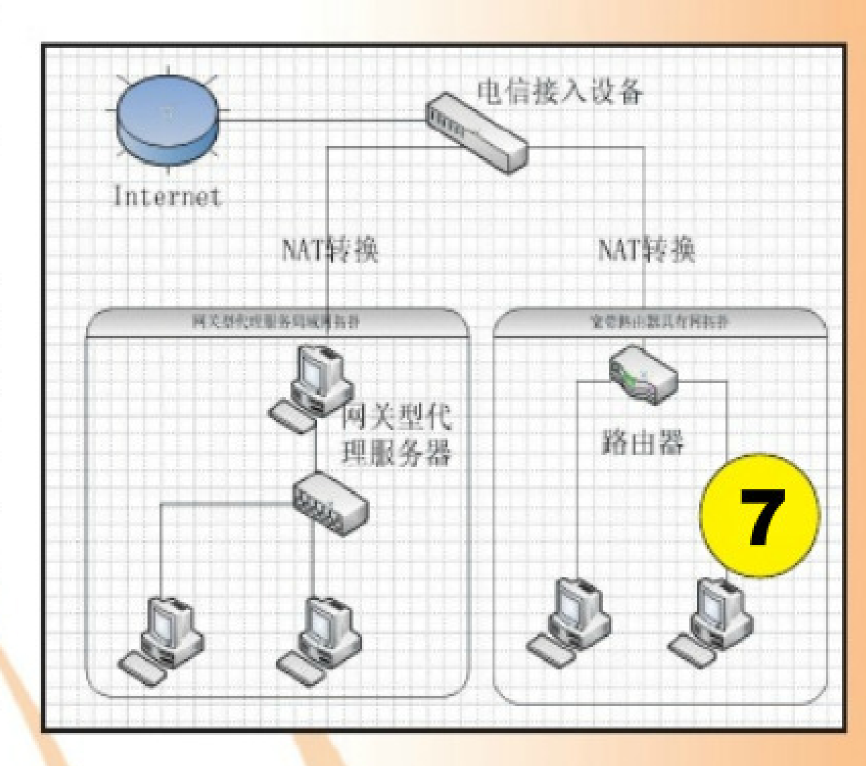
ID（Identification）是每一个IP数据包的唯一标识符，它标识每一个IP数据包，是当数据长度超过MTU分片时，进行重新组装数据的位置标识。它是一个全局变量，系统启动时根据时间等因素初始化一个值，以后每发送一个IP包就加1（不论上层是UDP还是TCP或其他协议，也有的系统全局随机，如Freebsd）。如果局域网内有多台机器，会因为机器启动时间不同、操作系统不同、发包速度不同等因素造成ID的不连续性，而每台计算机的ID又是有规律单调增加的，因此根据IP的ID不连续性完全可判断局域网计算机的数量。

时间戳在TCP报头提供了两个区域，一个记录开始转发的时间，另一个记录接收到的时间。由于不同的主机物理时钟偏移不同，网络协议栈时钟与物理时钟则存在对应关系，而不同的主机发送报文的频率与时钟存在一定统计对应关系。因此只要通过特定的频谱分析算法，也能根据不同的网络时钟偏移来确定是否存在不同的主机。

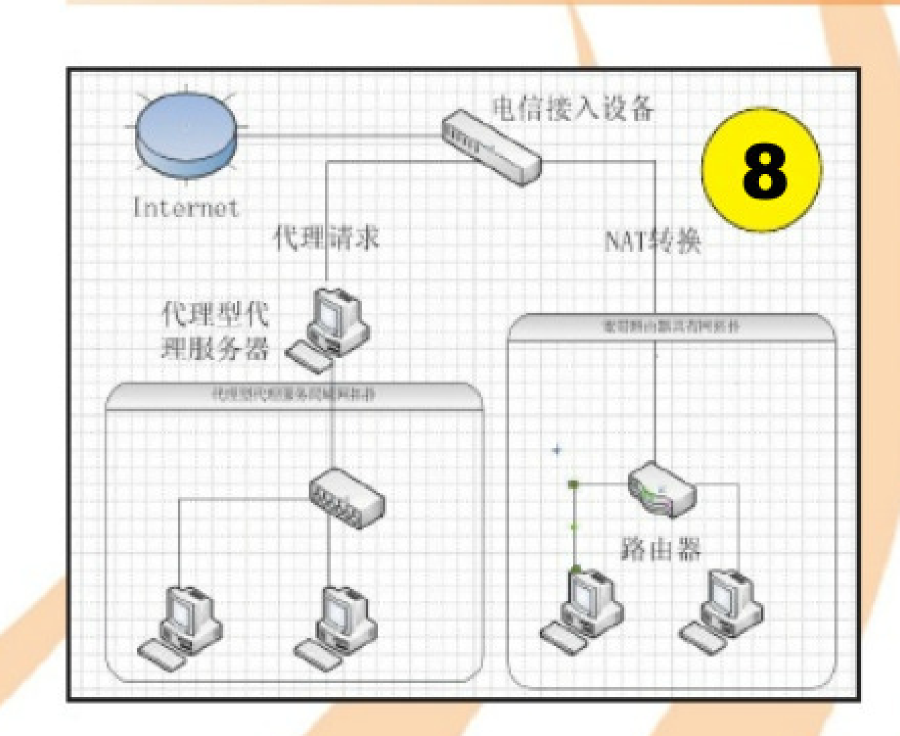
当然实际能监测的网络指纹并不止以上几种，更何况ISP也在不断修正和升级监测参数，破解者只能根据TCP/IP协议去尝试，无法完全确定ISP的具体监测手段。

简单总结目前宽带共享的检测手段，其实就是检测用户提交的数据包是否存在NAT转换，如果用户提交数据包的网络指纹完全一致，很显然目前ISP检测的手段也就无能为力。缺乏网络指纹修改能力的普通用户，当专门的工具共享神盾突破失效后，只可选择折衷的突破方式——将所有数据包都由一台计算机去提交，因为一台计算机提交的数据包的网络指纹当然一致，这种突破方式也就是上文所说的软件代理方式。不过用户也许马上产生这样的疑问，例如上面提到的Windows自带的ICS代理，这些代理软件为什么不能突破封锁？因为软件代理服务器也有两种基于不同通讯机制的类型，一种是建立在OSI模型的网络层和对话层的网关型，网关型的代理服务器软件主要有Sygate、WinRoute等，还包括应用最广泛的ICS共享；另一种则是建立在OSI模型下的应用层的代理型，代理型的代理服务器软件代表是WinGate、WinProxy等。两种代理服务器的共享方式有很大区别，简单来说网关型代理服务器的优点是网络共享配置非常简单，只需把客户计算机的默认网关设置成网关型代理服务器的内部局域网IP地址即可（**图6**），而在这种共享方案中，所有的共享用户都具有同等权限，并没有任何网络服务的限制。为什么客户端计算机仅仅设置局域网网关就能访问Internet？因为客户端所提交的数据包同样会被转换地址和端口，转换方式就是通过网关型代理服务器自带的NAT协议。换个方式说就是网关型代理服务器的共享原理和宽带路由器其实一致，在网络拓扑结构中也就相当于一个软路由（**图7**）。因此网关型代理方式提交的数据包拥有不同客户计算机的网络指纹，自然也就无法突破ISP的共享封锁。

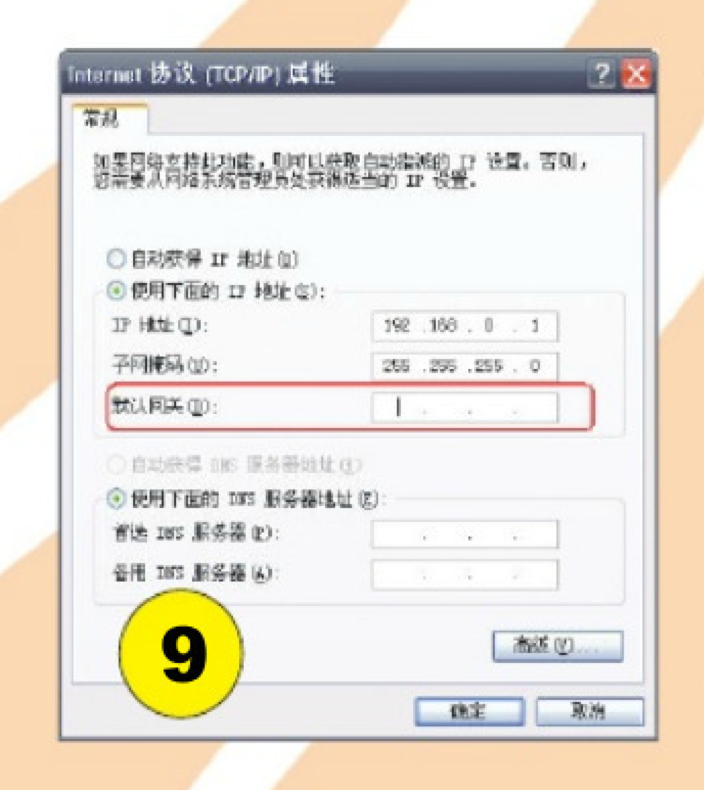


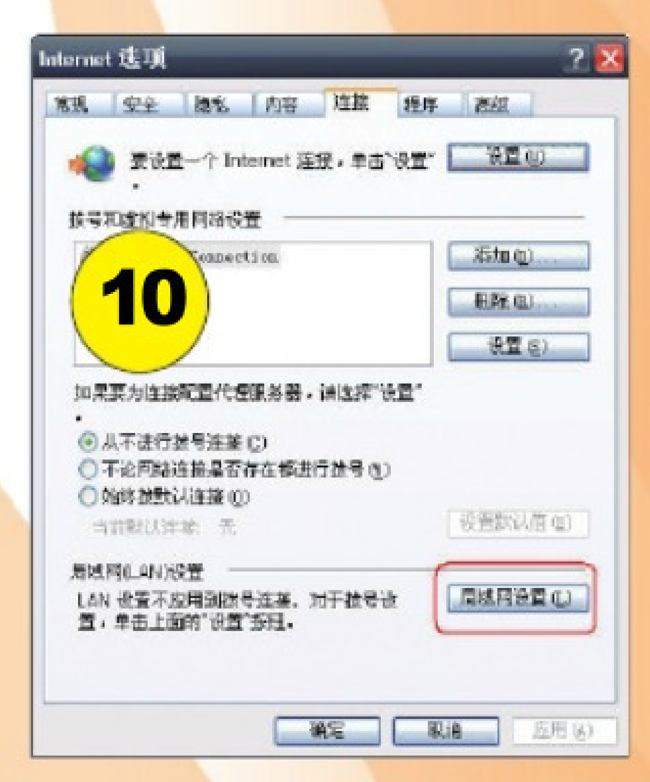


代理型代理服务器由于是建立在应用层，因此所有客户计算机的网络服务都是通过应用程序代理所实现的，当客户计算机提交数据包时其实是发送给代理服务器，再由代理服务器自身向互联网发送请求连接的数据包，同样来自互联网的数据包也由代理服务器接收，再重新发送给下端的客户计算机。也就是说代理型代理服务器实现的共享原理是整个数据包指纹信息的替换，虽然为整个局域网提供了互联网访问服务，在网络拓扑结构中与互联网通信的仍然只是一台计算机（**图8**）。因此要突破ISP的共享封锁，就必须选择代理型的共享上网软件。不过代理型共享上网的缺点也很明显，它需要设置服务器端和客户端，如果没有对应的应用程序代理客户端则无法使用某些网络服务。下面以国产的CCProxy代理软件作简要说明（http://www.yaozhi.com/ccproxy/index.html）。

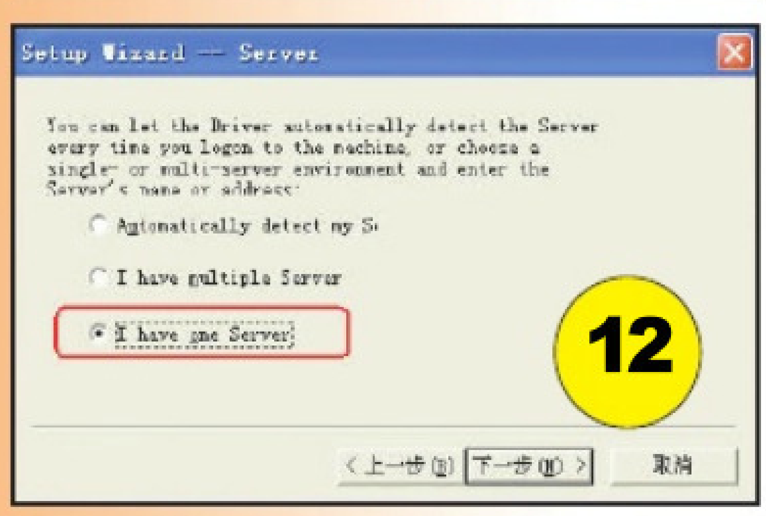


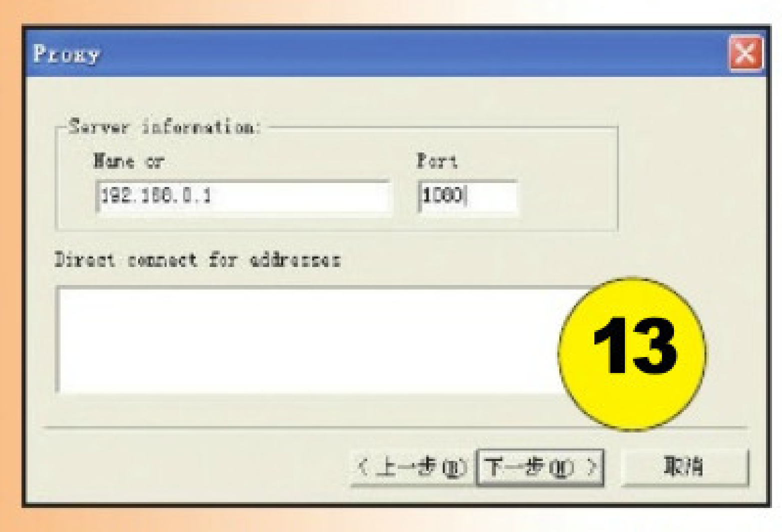
安装CCProxy并连接外网的计算机作为代理服务器，如果服务器安装了两块网卡或多块，注意不要将网卡的IP设置在一个网段内，如果一块网卡是192.168.0.1，另一块网卡就应该设置为另一个网段例如192.168.1.1。此外服务器的网卡不要设置网关，尤其是连接局域网的网卡不要设置网关避免冲突（**图9**）。CCProxy安装完后会自动运行成为代理服务器，服务端的设置非常简单，只要勾选所需要的网络服务并设置相应的端口即可。客户端计算机则根据需要设置对应的应用软件，例如需要浏览网页则设置IE浏览器代理，选择浏览器菜单“工具”→“Internet选项”，切换到“连接”页面并点击“局域网设置”（**图10**），选中“使用代理服务器”→“高级”，并且按照之前服务器端设置，填上HTTP、Secure、FTP以及Socks的代理服务器地址和















端口，如此客户计算机即可顺利使用IE上网。客户计算机的其它网络应用也不外乎如此，例如需要使用QQ即打开“菜单”→“设置”→“系统设置”→“代理设置”，选择Socks5代理并填写代理服务器的地址和端口，客户计算机的QQ就能顺利连接上互联网（**图11**）。

代理型网络共享要求每个网络应用都必须设置对应的代理，理论上客户计算机的网络应用可由Socks5代理完全解决，可有些网络应用本身没有Socks设置选项或不支持本地的Socks5接口，典型的例子包括许多网络游戏。解决此问题的办法是在客户端计算机安装e-Border软件，从而将所有客户端网络请求转换成Socks5请求（http://download.enet.com.cn/html/020182002042801.html）。首先在CCProxy代理服务器中设置勾选启动DNS服务，然后在所有客户端计算机的网络属性里的TCP/IP中要指定DNS地址，将其填写为代理服务器IP地址。然后在客户端计算机安装e-Border Client，软件安装完毕后会自动打开设置向导界面，选择“I want to set up the client”进入下一步，接着选择“I have one server”进入下一步（**图12**），在Name和Port中分别填入代理服务器地址和端口（**图13**）。在代理服务选择中最好选择“Proxy All”，让客户端计算机不支持Socks5代理的网络请求都自动转换为e-Border代理。不过为了不影响正常的网络连接和网速，用户还是应该点击“Exclud list”按钮设置排除列表，将本身能正常设置代理的应用程序都加入（**图14**），完成排除列表后即可完成向导设置。启动e-Border代理程序，如果代理服务器并不需要身份验证，那么应该选择“Does not require authentication”（**图15**），继续点击界面上的“Advanced”按钮，然后在“DNS”设置面板中选择“Use Local”，并在Local列表中加入代理服务器的地址即可（**图16**）。

使用CCProxy+e-Border能突破大部分的共享封锁，最大优势是主动权完全掌握在普通用户自己手里，绝不会受到第三方开发的影响，并且整个突破方案的实施也不太复杂，即使普通用户学习后也有能力完成。不过代理的突破方案也并非完美无缺，主要是应用层代理对于网速始终有一定影响，而且某些较为特殊的网络服务甚至无法让服务器代理，例如连接数巨大的P2P类应用工具——BT、电驴等，此外对于ISP而言仍可能有检测代理服务器的特殊方案。不过对于家庭级别局域网的共享封锁突破，代理服务器仍然是最值得推荐的方案。



三、高阶突破

对于网吧、小企业等稍大规模的局域网而言，代理服务器的共享方案仍会形成桎梏，只有NAT方式才能更有效地共享网络。如果分析在NAT方式下共享神盾和ShareIPCrack的工作，其实就是修改客户计算机提交数据包的网络指纹，将所有数据包伪装成一台没有经过NAT转换的计算机提交。不妨将整个命题进行逆转，网络神盾和ShareIPCrack的修改工作是在客户端完成的，那么是否有可能将修改工作放在共享设备中完成呢？答案是肯定的，TP-Link公司曾针对旗下销量较大的宽带路由器TL-R402M，推出了专门的固件升级程序来破解电信共享封锁，虽然官方网页只放出很短一段时间就迫于压力删除了此固件，但这说明从共享设备修改网络指纹也完全可以突破封锁。既然普通用户不能去修改宽带路由器的固件，那么就不妨干脆将共享设备去硬就软，利用Linux路由系统打造一款支持修改的软路由。更何况软路由的能力、效率和稳定性远在一般的企业级宽带路由器之上，更遑论普通的家庭宽带路由器，本来也是此类局域网最经济的共享设备。

为何要选择Linux平台来打造软路由呢？首先Linux路由系统数量众多且免费，而Windows路由系统相对较少并收费；其次Linux路由系统的硬件要求非常低，甚至奔腾级别的旧计算机就能完全胜任，这种硬

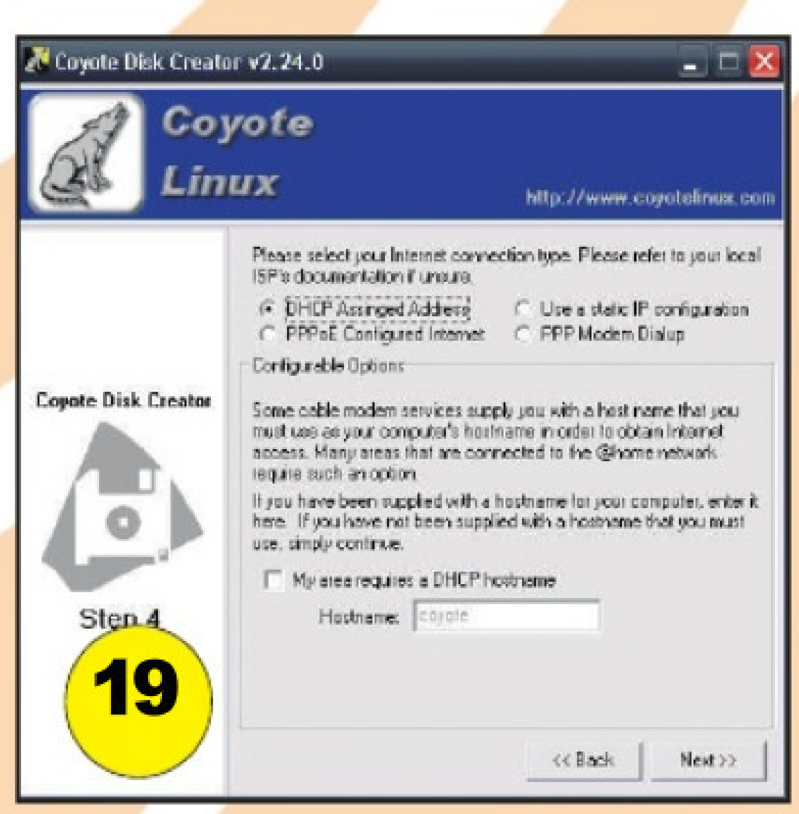
特殊监测

ISP有一种特殊的监控手段可说是无敌的，用户无论是哪种方式都无法躲避监测。这种特殊的手段就是客户端软件监测法，目前具体实现的就是中国电信推出的“星空极速”拨号软件，这是近一段时间最为显著的互联网事件，全国多个地区的电信纷纷强制升级，诱骗用户安装上其开发的拨号软件“星空极速”。注意“星空极速”并不仅仅只是电信发送广告、插件的流氓工具，而且也是窥探截取用户隐私信息的间谍木马。只要客户计算机保留着这样的监视软件，又岂止是用户的路由共享被查获，就连网银密码只要它想做也能轻松拿到。因此一切共享封锁突破的前提是不要安装ISP的客户端监视工具，如果被强迫安装的用户则一定先要破解它，然后换回操作系统自带的拨号软件，否则宽带共享只能是镜花水月。目前“星空极速”的工作原理是将账户和密码加密转换，因此相应破解并不复杂，除有相应的算号机外，最通用的破解方法是使用网络嗅探工具Sniffer Pro，截获被“星空极速”修改过的账户和密码即可。



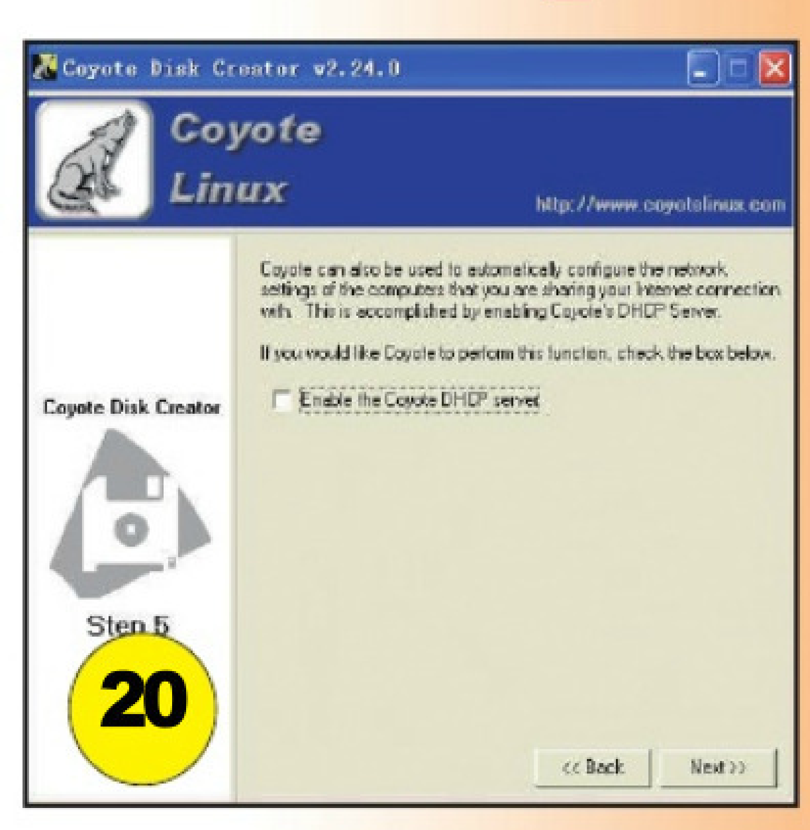
件成本比家庭宽带路由器还要低，Windows路由则硬件要求甚高；最关键的是Linux路由的网络控制非常强，绝非Windows路由系统能够企及，用户能轻松实现数据包的修改。Coyote Linux就是一个值得推荐的路由系统（http://www.coyotelinux.com/），最低只需要486+16MB内存+2张网卡的旧电脑，一张软盘就能安装执行Coyote Linux并将电脑转换为宽带路由器，当然用户需要的话也能安装在硬盘和U盘上。

到Coyote Linux网站下载制作需要的程序，注意下载适合Windows平台操作的制作程序叫CoyoteLinux Windows Wizard。解压缩并运行Coyote.exe进行向导，单击“Next”按钮进入Step 1。



Step 1为设置Coyote Linux路由器在内网中的IP地址和子网掩码，一般情况下选择默认进入到下一步（**图17**）。接着两步是设置系统登录的密码和远程存储日志的地址（**图18**）。Step 4则根据用户的宽带上网方式选择，局域网宽带类当然选择“DHCP Assinged Address”；ADSL选择“PPPoE Configured Internet”，需要填入用户名、密码及DNS服务器地址；专线则选择“Use a static IP Configuration”，填入ISP提供的IP地址、子网掩码、网关地址及DNS服务器地址；电话拨号方式则选择“PPP Modem Dialup”，填入用户名、电话号码、密码、Modem所在的端口、设备名称、DNS服务器地址（**图19**）。接下来会询问是否开启内置的DHCP功能，开启此项功能的网内电脑可设置为自动获取IP地址，DHCP服务器可自动为每台机器分配IP地址、DNS服务器地址、网关地址，省去了逐台配置的麻烦（**图20**），然后是选择计算机的网卡类型，一定根据网卡的真实情况选择支持的类型，而PCI网卡的IO地址和IRQ其实并不需要设置（**图21**）。完成网络管理界面的语言设置，最后程序会要求放入一张格式化好的软盘，点击“Create Disk”按钮即可属于创建Coyote Linux路由器软盘系统。使用此软件启动计算机后，此计算机就会成为网内电脑的路由器。

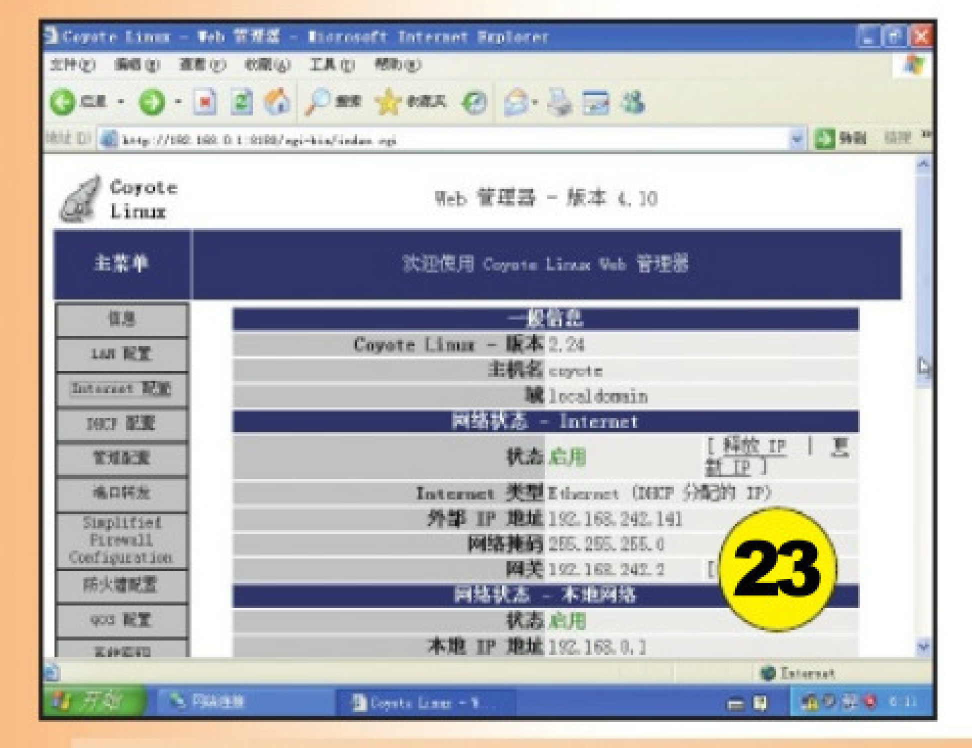
虽然在路由器端能修改和管理路由器，不过文字界面显然对于用户是个障碍（**图22**），只要在客户端计算机的网络浏览器中输入路由器的内网地址，则能很方便地以www图形方式来管理路由器（**下页图23**）。回到使用软路由的最终目的，如何通过软路由来修改数据包的网络指纹，答案是使用路由器的防火墙规则。其实不管是NAT转换还是代理服务，归根结底两者都是属于防火墙技术，也就是说只要是管理员预定义好的规则，就能修改路由器发出的数据包。举个简单例子，在Coyote Linux的防火墙规则中加入“iptables -t mangle -A PREROUTING -i eth0 -j TTL --ttl-inc 1”，这个命令能更改数据包的TTL值，将进入Router的数据包TTL值增加了1，所以从路由出来的数据包TTL值就会同进入前一样，如此即可让检测设备认为数据包没有经过NAT转换（**下页图24**）。因此普通用户只要仔细研究防火墙Iptables的规则制定（http://iptables-tutorial.frozentux.net/cn/iptables-tutorial-cn-1.1.19.html），那么也能自己修改数据包的网络指纹，上手过程相对于代理的学习会更加艰苦，但反之网络共享的效率也要超越代理。

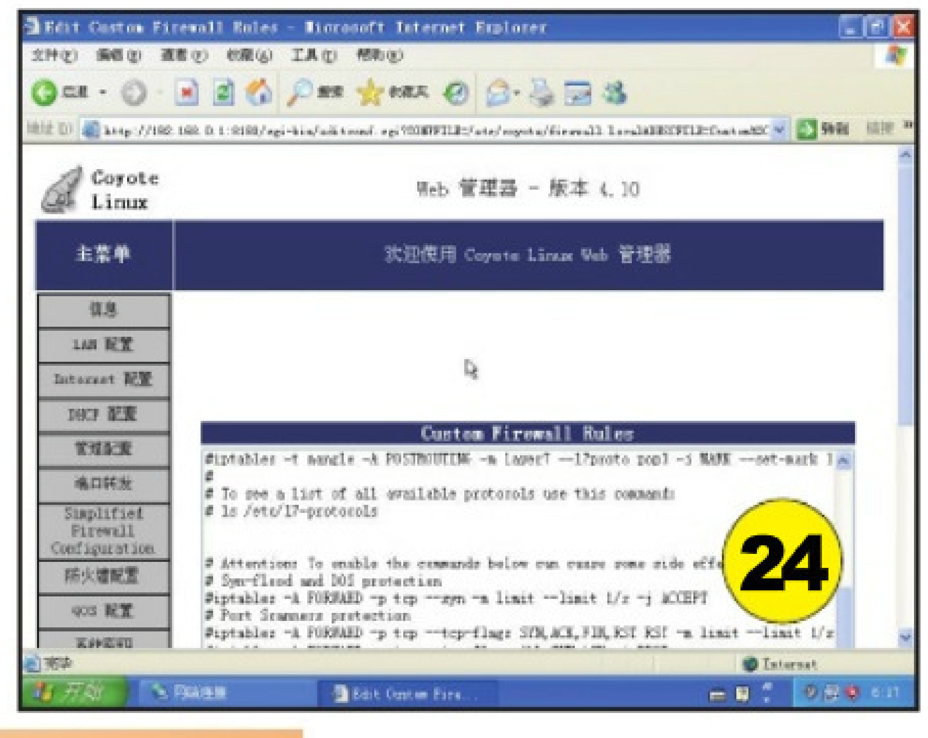




Coyote Linux还有个修改好突破共享封锁的插件，其作者将其封装为硬盘安装版本，并以启动光盘安装的形式发放（http://bbs.routerclub.com/jb/coyote-jb.rar），用户可选择这个版本来体验软路由的解决方案。其安装方法比原版的还要简单，将解压出来的ISO（仅5MB）刻录为光盘后，先选1用Fdisk建立一个小于200MB的主分区并且激活，然后退出再次用光盘启动，选2自动进行格式化安装。安装完毕即可从硬盘启动系统，其登录用户名和口令都是“root”，然后在客户端计算机上输入http://192.168.0.1:8180进入Web管理器，设置用户的Interner接入方式和相关信息即可。不过这个插件的







缺点也很明显，首先是实际效果有限，比较适用于突破网络尖兵，而且升级速度也难以让人放心，其次作者将插件定位为注册收费软件，不注册只能用6小时，相对插件的不成熟和后续服务的不稳定，过高的注册费用显然让人却步。总之体验过软路由效率的用户如果要达到高阶突破层次，自己学习研究配置才是正道。

应用层分析

除去网络指纹分析之外，ISP仍然有大量深层分析检测共享方法，无论用户是否采取技术对抗都有必要进行了解，因为某些典型的方法也确实被某些地区应用。

代理检测：有一些代理服务器在代理客户端时所发出去的数据包中含有一些特殊的代理用字段，如果ISP检测数据报文中的HTTP报头中是否存在代理字段，也就可判断用户是否在使用代理；浏览器检测：User-Agent是浏览器向服务器GET数据时发送的一个字段，它标识了浏览器的型号等数据。不同的操作系统和浏览器此数据是不同的，ISP只要探测出User-Agent字段的数值不一样也就可断定有不同的浏览器，也就是可能存在共享；Cookie检测：Cookie是Web服务器写到浏览器中的一小段信息，不同的服务器和浏览器是不一样的，如果网络中有多台机器在浏览网页就会有多个不一样的Cookie，ISP只要检测同一Web服务器对某IP的Cookie是否有多个，也就可探测是否有共享。类似的方法还有探测QQ、MSN数量、分析P2P工具中内部IP信息等，也就是说ISP的检测手段其实可以有很多，不顾一切的话ISP还是有能力检测到共享的。

然而事实是采用此类检测方式的ISP极少，即使采用的ISP目前也只可能检测一两个参数作为辅助判断，那么这些检测方法和TCP/IP指纹有什么区别，为什么不能成为主要检测手段？很简单，这些方法检测的都是HTTP报文、FTP报文等，也就是说都是基于OSI应用层的协议分析，而并非之前传输层的协议分析。应用层数据分析的特点是可靠性差，首先个人用户的应用层总是千差万别的，例如判断出某个IP有代理也并不能肯定就有共享，因为单机也可以开代理；再例如单机用户同时开数个不同浏览器和QQ也非常正常，因此判断出某个IP有多个浏览器和QQ也不能肯定有共享；即使相对可靠的MSN数量和P2P工具内部IP信息检测，也存在用户使用虚拟机的可能性，因此应用层分析很难作为可靠判断手段，但作为综合辅助判断的参考却很有效。其次应用层分析检测的具体实施非常困难，它对于ISP网络接入服务的质量影响太大，之所有采用旁接检测设备和网络指纹检测技术，就是力求将共享检测对网络正常运营的影响减至最低。然而应用层检测不能像传输层检测那样任意数据包都可以，只有包含关键字段的数据报文才有检测的意义，拦截所有数据报文逐一分析显然不可想象，最有可能是主动发包诱骗用户计算机回应，即使这样对于网络接入的质量影响也会过大。事实上即使是旁接的网络指纹检测，某些封杀共享地区的网速也明显被拖慢，更何况应用层的检测。

四、终极出路？

全面地封杀宽带网络共享即将成为事实而又尚未成为事实，用户自然可未雨绸缪地选择应对方案。但不管现在还是未来破解手段能否完善，仍可断言采用技术对抗封杀是不会有出路的，用户也不应该以破解作为真正的对抗手段。只要冷静分析一下，就会发现用户用技术对抗会始终处于弱势，即使最为可靠的代理服务器方案，只要采用较为深层的检测方法，仍有可能被电信检测出来。

然而占据优势的电信也必须反思封杀共享是否真能发掘出新用户资源，并带来庞大的经济资源。

事实上市场上已出现伪造数据报文来突破共享封锁的路由器，更多路由器厂商也在酝酿开发相关的产品，而全面封杀肯定会导致软硬件破解方案全面出台，大多数用户绝不可能接受一台电脑开一条线路，更经济的破解将会是用户毫不犹豫的选择。虽然破解只是分析检测技术后的结果，但电信自身并不拥这些技术，成百上千万购入的技术、设备和服务都来自于第三方。一旦破解市场在电信的推动下完美形成，那么在巨大的利益诱惑下，不能排除原来为电信提供技术的第三方，私下会投身于破解市场推出相关软硬件产品，显然知根知底也会带来完美的破解。那么形成这种技术对抗循环电信将如何应对？继续求第三方升级开发新检测设备，则无非是为新一轮的破解产品提供大卖机会。最终电信希望攫取的经济利益都会流入破解市场，电信花费巨资的结果是网络接入服务质量下降和用户的离心离德，而用户也不得不为破解买单和面临更不稳定的网络。

如此ISP和用户双输，第三方赚得盆满钵满的局面，会是双方展开技术对抗的初衷吗？

如果用户期望终极的突破，那么应该注意以下几个事实：

ISP封杀共享无非是经济目的，封杀效果必须以经济为指标；共享破解对于ISP没有实际影响，因为共享用户本来就是ISP未拥有的经济资源；虽然电信仍然处于带宽资源垄断地位，但各地区还是拥有不同的ISP可以选择，而用户最有力的武器不是技术对抗，也不是法律诉讼，而是消费选择权。

简而言之，一旦某些ISP全面封杀宽度网络共享，用户的终极突破方式就是坚决离去，选择没有主动封杀的其他网络运营商。这样才是普通用户最有效、最理性的抗争方式，只要封杀共享的ISP发现不但没有开发出共享用户，而且原有的用户也在大量流失，封杀不能带来经济增长而是经济损失，那么作为企业就会很自然地停止这种无意义的行为。P



网罗天下

■ 北京 fly

新游戏玩不动、老游戏玩不长、大游戏玩不通、小游戏玩不爽，不知道有没有不新不老不大不小的游戏可玩？朋友说，去玩网游吧。

新电影看没钱、老电影看没神、大电影看没劲、小电影看没胆，不知道有没有不新不老不大不小的电影可看？朋友说，去看电视吧。

网游练级太苦、打怪太累，电视换台太烦、找台太难，还有什么事可干？朋友说，你要无聊，去看春晚重播，你要有聊，来写稿子——1小时后截稿。

1.Flash版迷你塔防

http://novelconcepts.co.uk/FlashElementTD/

Tower Defence，简称TD，中文都叫塔防；脱胎于《魔兽争霸Ⅲ》，得益于其强大的地图编辑器功能，在早期成为《魔兽争霸Ⅲ》4种（对战、3C、RPG、TD）主要游戏模式之一。这次推荐的是个Flash版的塔防游戏，只能单人玩。你要做的就是建造具有不同“性能”的防御塔，通过精确的位置摆放和功能搭配，将多波次绕行的怪物全部杀死，才能捞到钱。开始时只能建造3种Basic Towers——Arrow对空对地、Cannon对地、Air对空，每隔7回合会奖励1个木头，可进行升级研究——Water、Earth、Fire及加速。前3项升级完后可建造相应的Water塔（减速作用、对空对地、低攻高速）、Earth塔（只对地、高攻慢速）、Fire塔（溅射伤害、对空对地、中攻中速）。如果这3种塔都研究了，即可建造最后的终极塔Rocket——对地对空、射程极大、攻击极高、攻速一般。此外，在第6、13、19、26、32回合会出一拨高速兵种，在第8、17、27回合会出一拨空中兵种，在第10、21、32回合会出一拨魔法免疫兵种，在第11、22、33回合会出一个Boss。每个玩家都有20点生命，每漏掉一个怪物都会损失1点生命，漏掉20个自然也就Game Over了；不过如果你有钱，还可以花40金买命。这个游戏能玩好的关键就3点：塔型选择、位置摆放、升级选择，个中奥妙只可意会不可言传，各位读者自己慢慢体会。不能联机合作是个缺憾，不过合作模式是把双刃剑。俗话说，不怕神一样的Boss，就怕猪一样的队友……



2.超级玛莉魔兽版

http://wow.game.mop.com/news/international/2007-02/9_35640.shtml

倘若七八年前写这篇稿子，自然会说大家都是玩《魂斗罗》《超级玛莉》成长起来的。如今这话可不能说得太肯定，毕竟咱们的大部分读者都还很年轻，恐怕印象还不是那么深刻。既然不深刻，那咱们再来加强加强印象好了。这是个利用《魔兽世界》里的各种模型制作的《超级玛莉》，踩乌龟、吃蘑菇、跳棋子、钻水管、顶金币等等一切曾经熟悉得不能再熟悉的动作；地面、地道、水下等场景，都模仿得惟妙惟肖、合理有趣。伴随着熟悉的背景音乐和音效，仿佛又回到那个古老的年代……



3.祖玛

http://download.online.sh.cn/show.php?soft_id=40378

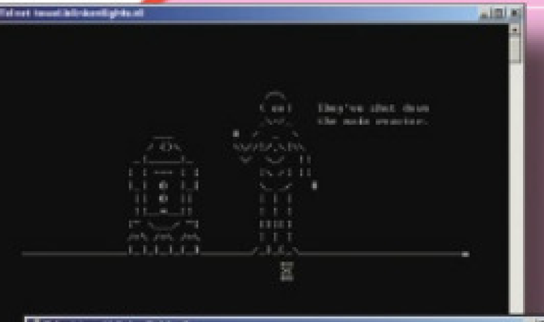


在编辑部出片之后寂静的深夜，常能听到叮叮咚咚的脆响，那便是林晓姐姐在玩一个叫《祖玛》（Zuma）的游戏。我看到她玩时常嘲笑：你也只能玩这么弱弱的游戏了，然后林晓姐姐就会把我轰走。后来我把这个游戏推荐给老爸玩，他便惊呼：这真是个锻炼使用鼠标的好游戏呀！正宗的《祖玛》是款游戏产品，而不是休闲小品，不便推荐，所以这里给大家一款仿《祖玛》的小游戏。游戏方式很简单：控制屏幕中间的小人打出彩球，撞击排在轨道上相同颜色的彩球上，只要达到或超过3个，就可消除被击到的彩球并得分。轨道上的彩球一直会慢慢向中心逼近，如果你不能消除彩球，一旦它接触到小人，游戏就告结束。同时游戏中还设置了很多有趣的道具和怪物，比如能炸掉一片彩球的炸弹、停止彩球移动的闹钟、降低彩球移动速度的钟摆、会反弹彩球的旋风等。屏幕左上角会显示有多少彩球还未进入轨道，而随着游戏的进行，彩球的花色也会越来越多，这也意味着消除同色彩球的难度越来越大。加上各种怪物的阻挠，需要你的反应速度越来越快。当然，也需要你有个更好用的鼠标。与《祖玛》相比，这个游戏的节奏很快，难度稍大，玩惯《祖玛》的需要花几分钟来适应。

4.星战特别版

http://telnet towel.blinkenlights.nl

相信大家都对《星球大战》（Star Wars）很熟悉了，这部几乎跨越了3代人的科幻巨作前后出了6集电影，大的小的精的糙的相关游戏不计其数。其周边产品更是火卖得一塌糊涂，连带的Cosplay和模型研究都非常深入和专业。这里向广大星战的爱好者们推荐一款由狂热的荷兰星战爱好者制作的ASCⅡ码版星战。单击“开始”→“运行”→输入“telnet towel.blinkenlights.nl”回





车。慢慢观赏吧，一场完全由ASCII码组成的黑白无声电影。虽很简陋，但如果有点英文功底还是能看懂的，描写的似乎是星战1代的剧情。一些细节表现相当不错，而有些场景的处理方法堪称经典。看完后真是相当佩服制作者的耐心和细心，也希望大家都能耐心看下去，也算是对作者一番苦心的一个回报吧。

5.007大战黑衣人

mms://nv.sina.com.cn/bnpv/2007/01/10474212.wmv



《一个馒头引发的血案》在2006年轰动一时，其作者胡戈伴随着“人不能无耻到这个地步”的责骂也闻名于线上线下。随后胡戈趁热陆续推出了《鸟笼山剿匪记》等一系列作品。这部《007大战黑衣人》是胡戈2007年的最新一部作品，保持了胡戈一贯的恶搞作风，并对电影中的一些经典镜头进行了模仿和夸张，看起来投入和花费的人力物力更大。影片中最棒的就是那段仿杰克逊《Bad》的歌舞《我们都是被逼的》，相当出彩。配音充满日式发音的英语，尤其是那句“Congratulation！”实在是经典。如果有喜欢胡戈作品并且想和他交流并提出建议与意见的Fans，可以到http://www.hugedv.com/forum/archiver/?fid-5.html看看。此外，http://www.6rooms.com/list.php?t=v&u=19937还有《007大战黑衣人》的一些幕后花絮，既有令人捧腹不止的镜头，也有让人感觉拍摄艰辛的画面。

6.晚安部落

随着网络游戏《魔兽世界》的流行，网上以其为背景的视频作品越来越多。从早期简单的Boss战、公会宣传，到有情节有对话的故事视频，无不体现着网络力量的强大——既有网民，也有网络本身。这里推荐的是由中国台湾省一制作小组制作的《晚安部落》系列作品。到目前为止能找到的有3部：《部落晚间新闻》《埃泽拉斯电影TOP3》《萨尔的圣诞树》，内容有趣，不乏很多Kuso成分。制作得也相当完美，最大限度利用《魔兽世界》中的动作、表情和人物、环境，制作出一系列带有故事性的趣味视频。前两部算是故事集，每个小段落都短小精悍，构思独特。另外，第一、二部作品中出现的一些人物和事件与第三部作品都有或多或少的关联。所以推荐大家最好按顺序观看，这样更能明白其中的原委。

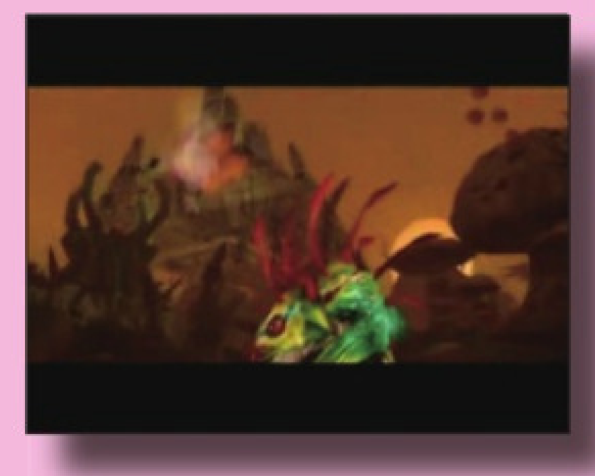
(1)部落晚间新闻

http://www.tudou.com/programs/view/LQQ6AzDWiOs/

《晚安部落》的首部作品。当时第一眼看到确实感觉很惊讶，惊讶于作者的想象力和表现力。视频以大家常见的新闻播报形式，将现实生活中一些经常见到的新闻放到《魔兽世界》的环境中，强烈的对比和反差正是作品的亮点和精彩之处。典型的台湾省播音方式和语言习惯，听起来别有一番趣味。

(2)埃泽拉斯电影TOP3

http://www.tudou.com/programs/view/tJp56GiFcaE/



《晚安部落》的第二部作品，仍然采用新闻播报形式，但不再是新闻，而是一些电影大片的预告。当然，这些大片也都是发生在《魔兽世界》中的。讲述一男人和女牛头动人爱情故事的电影《门当牛不对》，编剧是Ninja Looters；在描写埃泽拉斯大陆“边缘工作者”生活的电影《我叫朵拉斯》中，能听到祖尔格拉布门口守卫抱怨整天的任务就是跑步；在“耗时5年投资近6亿金”的灾难大作《鱼斯拉》中，看到空中堡垒纳克萨玛斯是如何被恐兽鱼斯拉一击而坠的。

(3)萨尔的圣诞树

http://www.tudou.com/programs/view/xAOFg-L5D1g/



“特~使~到~”每当看到这个场景，相信任何玩过《魔兽世界》的人都会莞尔。这个画面可以说——实在太搞了，而这华丽降临的特使大人似乎更容易被雷克萨“那边有只会飞的科多兽”骗倒。当然，特使不是重点，重点在于视频中最出色的冒险者如何找到为“小索索”（台湾省的《魔兽世界》中萨尔被翻译为索尔）想要送给吉安娜最特别的全世界独一无二的圣诞树。希望大家耐心把视频看完，最后还有一点小花絮。顺便感慨一下那个广告，为啥台湾省的《魔兽世界》就有包月卡呢？

7.暴风新闻联播

http://www.tudou.com/player/player.swf?iid=4093941

大概是受到《晚安部落》的启发和影响，终于有人制作出简体版的魔兽新闻联播了。该台的男女主播分别是祖德和芙蓉，相信大家一定会很感兴趣，而且暴风新闻联播的开场也令人震撼，音乐大家都很熟悉啦。新闻内容挺老套：亲切会见，沉痛悼念，热烈庆祝，深刻揭露，基本也是常见的新闻调调。总体来说，大家在现实中常见的新闻模式搬到埃泽拉斯大陆上来，总是令人忍俊不禁。也许会有人幻想如果自己真的生活在《魔兽世界》的世界里，会不会出现这些头版头条的大新闻呢？



以上部分视频的观看地址对网络带宽要求较高，非宽带用户可能无法流畅收看，请各位读者根据自身实际情况自行尝试。

Windows Vista基础进阶（一）

走在时代前列

Windows Vista

——Vista系统基本设置体验

■广东 GZ

Windows Vista给初次接触的用户带来的感受不仅是强烈的视觉刺激，还有大幅改进后焕然一新的用户界面，一个新系统是否有进步，最重要的就是是否使用户的操作和设置更便利明了。虽然Windows Vista依然秉承微软产品简单、方便和易于上手的传统特点，但Windows Vista在安全性及功能方面的技术改进较大，即便是WinXP的熟练用户也需要花相当时间来熟悉某些基本操作。当然对于大多数WinXP用户而言并不需要从头开始，只要掌握WinXP与Windows Vista之间的区别设置即可。



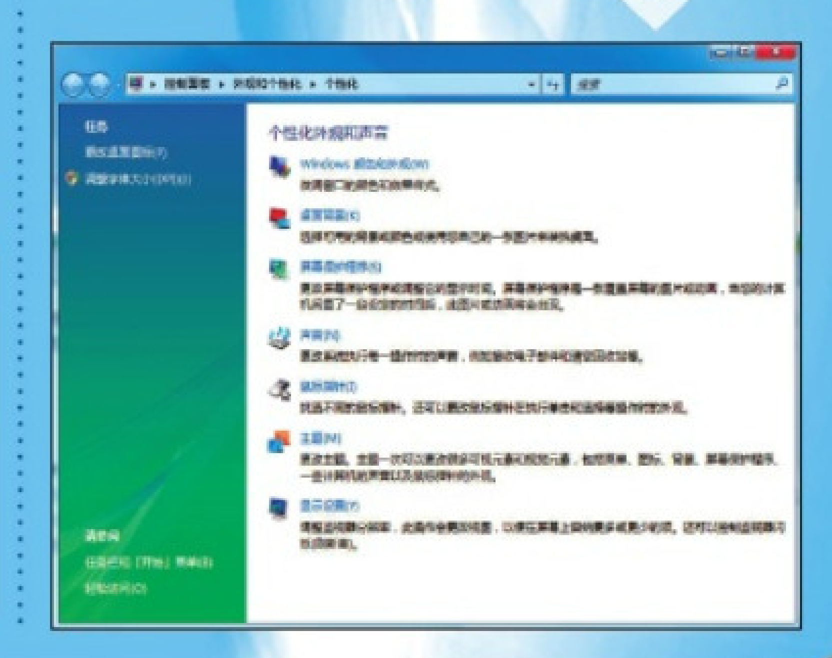
一、桌面外观

1.Aero主题：

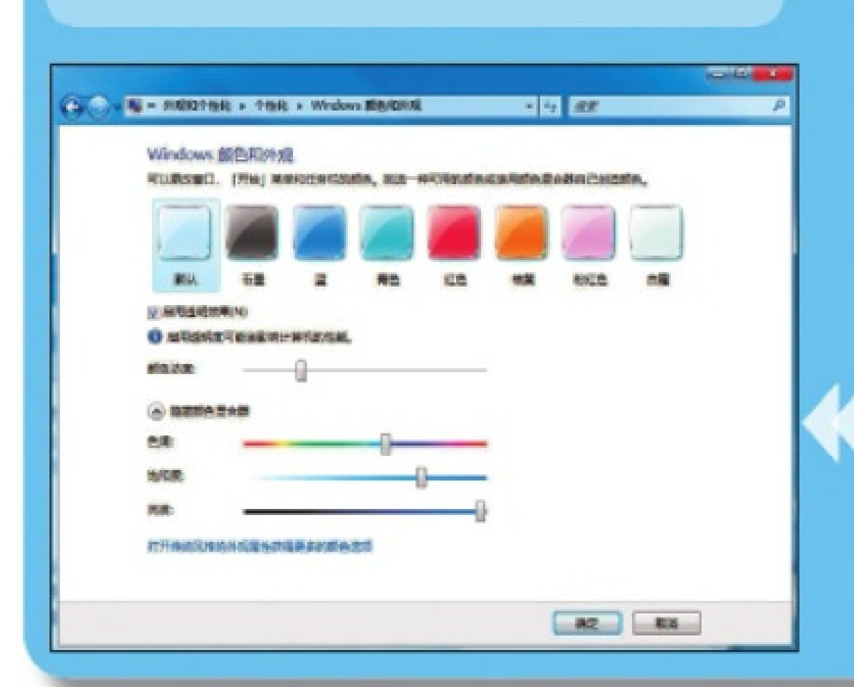
默认情况下Windows Vista的桌面并不会主动使用Aero主题外观，用户直接使用鼠标右键点击桌面并在弹出菜单中选择“个性化”，点击个性化对话框中“Windows颜色和外观”选项，即可在外观设置对话框中设置Aero外观。



注意只有打开Aero外观的计算机才能使用Glass、Flip 3D等更多特效，当然其前提是用户计算机的显卡能够支持Aero外观，大多数类似于WinXP界面外观的设置都是通过个性化对话框完成的。



注意此时用户再次返回到个性化对话框，并再次点击“Windows颜色和外观”选项，就能进入窗口颜色的调整对话框。



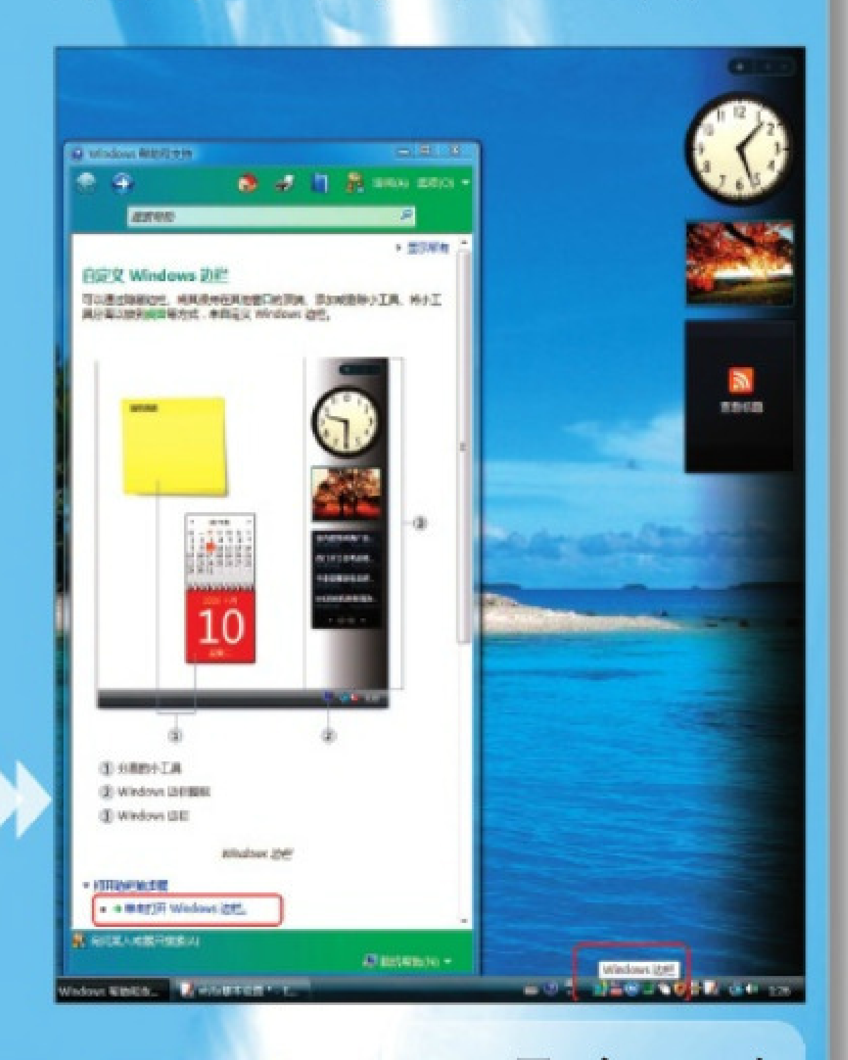
2.Sidebar和Gadgets：

在Windows Vista的桌面环境中，之前由第三方软件如Google桌面或Yahoo! Widgets实现的Sidebar（边栏）与Gadgets（小工具）被集成进来，这不仅让桌面元素更为完整丰富，对于显示分辨率高的宽大屏幕而言也非常实用。



Sidebar同样并不是默认开启的桌面元素，用户需要进入控制面板并双击启动“Windows边栏属性”选项，勾选“在Windows启动时启动边栏”即可在下次启动时开启，也可对边栏行为进行相应的设置与调整。

更快捷的办法是点击打开边栏帮助，便可直接点击打开边栏。此时任务栏托盘中就会出现Sidebar的任务图标，用户可通过它结合边栏弹出菜单再次关闭或打开边栏。





点击Sidebar上部的“+”按钮，打开系统中已安装的所有小工具的对话框，双击即可在边栏中添加需要的Gadgets。



用户可点击下方“从网上获得更多小配件”的链接，自动连接到微软的Windows Vista Gadget资源库，在此可下载安装更多其他第三方的Gadget使用。当然在边栏中删除小工具也非常简单，右键点击小工具本身并选择菜单“关闭”选项。



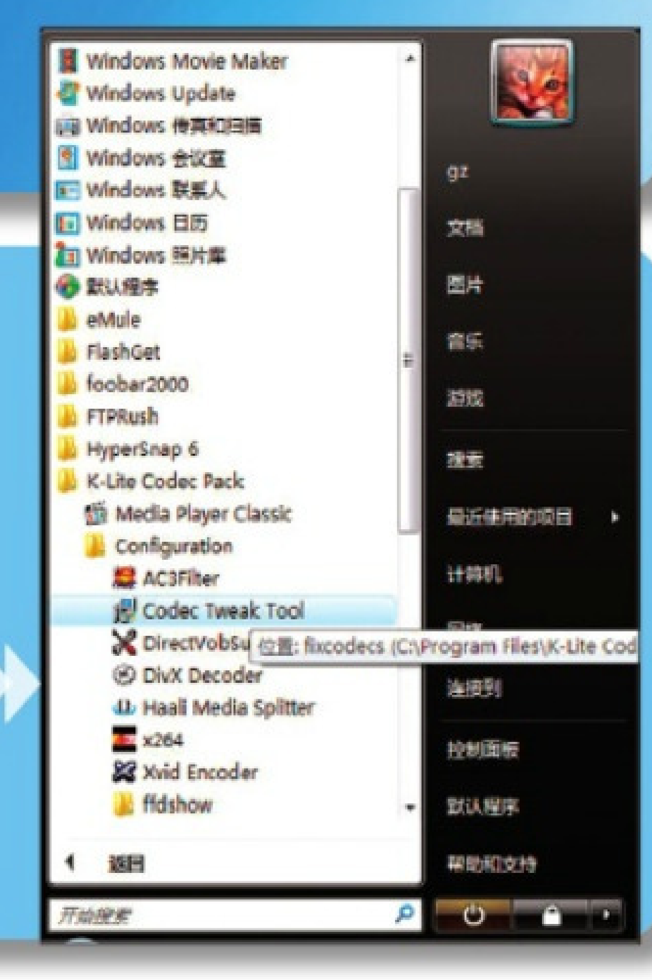
此外小工具可用鼠标拖离边栏直接放在桌面，这样可单独设置小工具并获得更加自由丰富的桌面效果，而且即使边栏关闭也不会关闭独立放置的小工具。

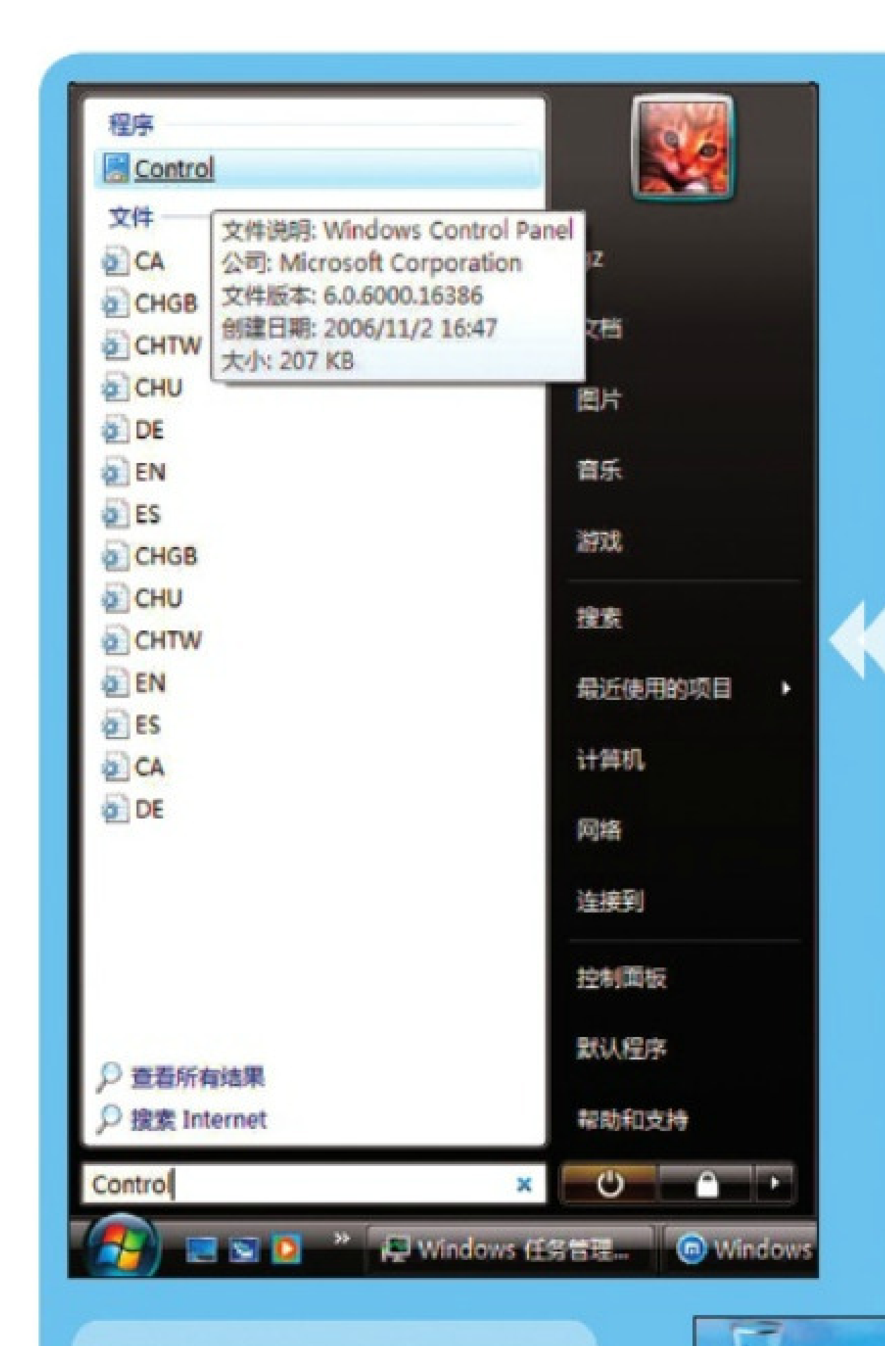
WinXP中没有相关的功能，而Sidebar和Gadgets确实能很大程度上方便用户的操作，是用户应该选择升级到Vista的原因之一。不过这2项功能也是大众怀疑Vista抄袭Mac OS系列的主要界面依据。

3.开始菜单：

桌面外观元素最大的改变莫过于采用了全新的开始菜单，传统的开始按钮被漂亮的圆球状立体按钮取代，而且开始菜单所使用的屏幕尺寸被完全固定住。

在之前的Windows系统中如果应用程序层次较深的话，当通过“所有程序”查找相应的软件时，出现的多层菜单往往会迫使用户满屏幕移动鼠标，尤其对于分辨率偏低的小屏幕用户是非常糟糕的体验。而在Windows Vista中，用户鼠标不再需要离开开始菜单的范围，对于操作效率的提示是不言而喻的。当然频繁通过伸缩下拉菜单来寻找应用程序也许会让用户感到局促，此时用户应该灵活使用开始菜单的新元素搜索功能。

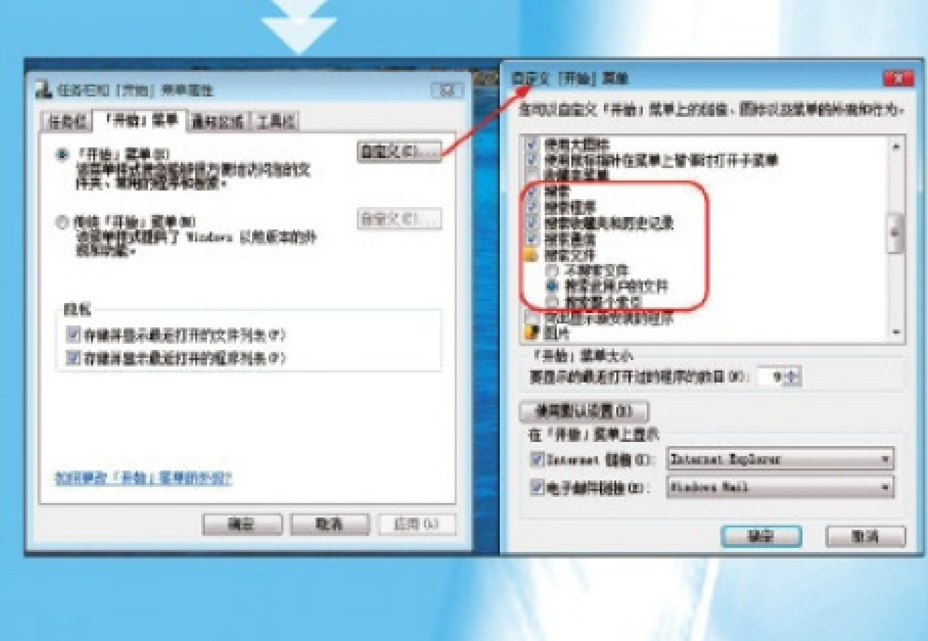




用户可在Windows Vista开始菜单内置搜索框中输入想要运行的程序名称，甚至只是程序名称的前几个字母，只要开始输入搜索也会即时进行，帮助用户迅速定位到相应的程序。比如说用户可输入“Control Panel”然后按回车来启动控制面板，也可只输入“Control”同样能定位控制面板，由于很多时候不必输入应用程序的全称，简化了键盘输入过程，这甚至导致WinXP中开始菜单的运行输入框消失。

不过随着计算机使用时间不断增加，开始菜单程序搜索的效率也会变得非常差，这是因为开始菜单搜索框是标准全功能的，不仅会搜索操作系统中安装的应用程序，默认也会搜索用户所使用过的各种文档，例如Word文件、浏览过的网页等。

右键点击开始菜单空白处并选择菜单属性，打开开始菜单设置对话框，点击“开始菜单”选项旁边的“自定义”按钮，在开始菜单自定义对话框中去除其它搜索项目，即可提高开始菜单定位应用程序的效率，当然开始菜单的其它外观和内容调整都可在这里设置完成。



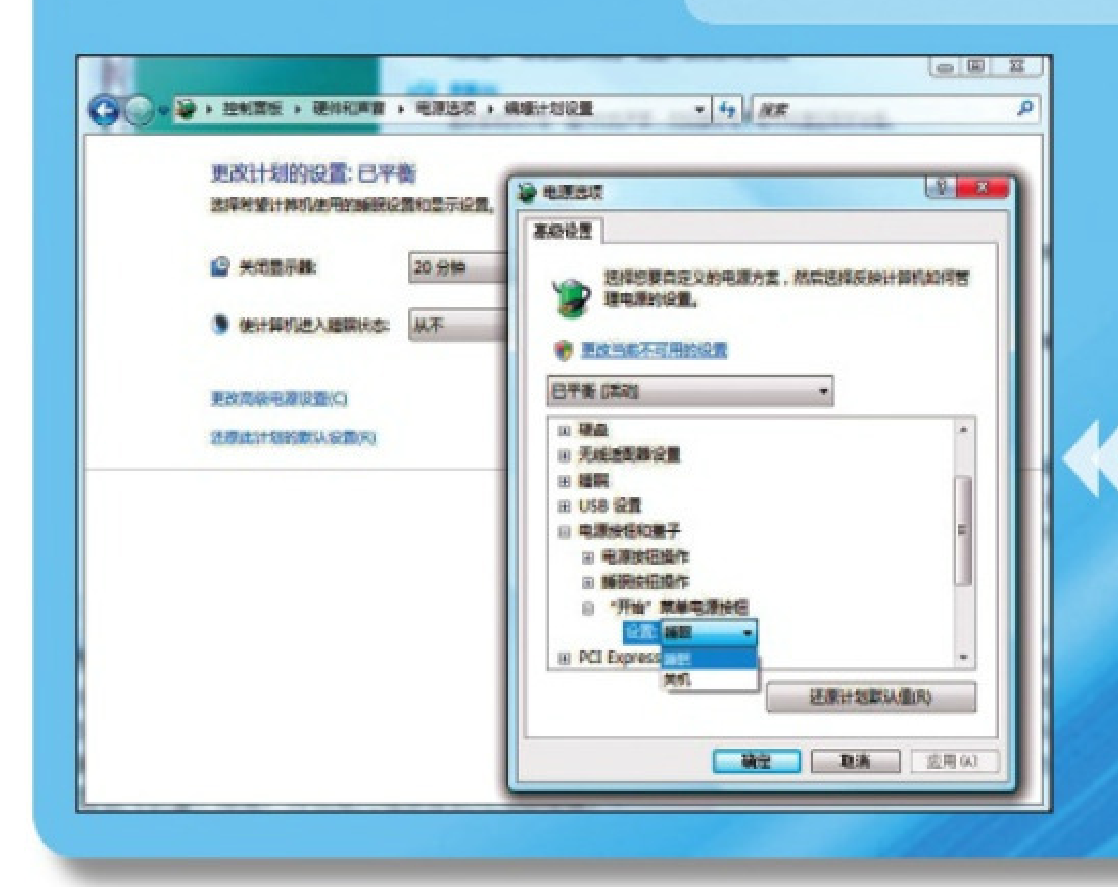
对于实在不习惯Windows Vista开始菜单的用户，Vista也仍然保留了“传统开始菜单”选项，选择后用户就可用回传统的弹出开始菜单。



Vista开始菜单的关机按钮预设为睡眠而不再是传统意义上的关机，这可能是让不少用户感到不习惯的地方。当用户想要真正实现关机时，则必须将鼠标移动“锁定”旁边的小箭头，从下拉菜单中才能选择“真正”的关机。

相对而言物理关机不仅操作非常繁琐，而且一旦不小心进入计算机休眠状态，对于电源管理并不可靠的PC唤醒往往是个噩梦。



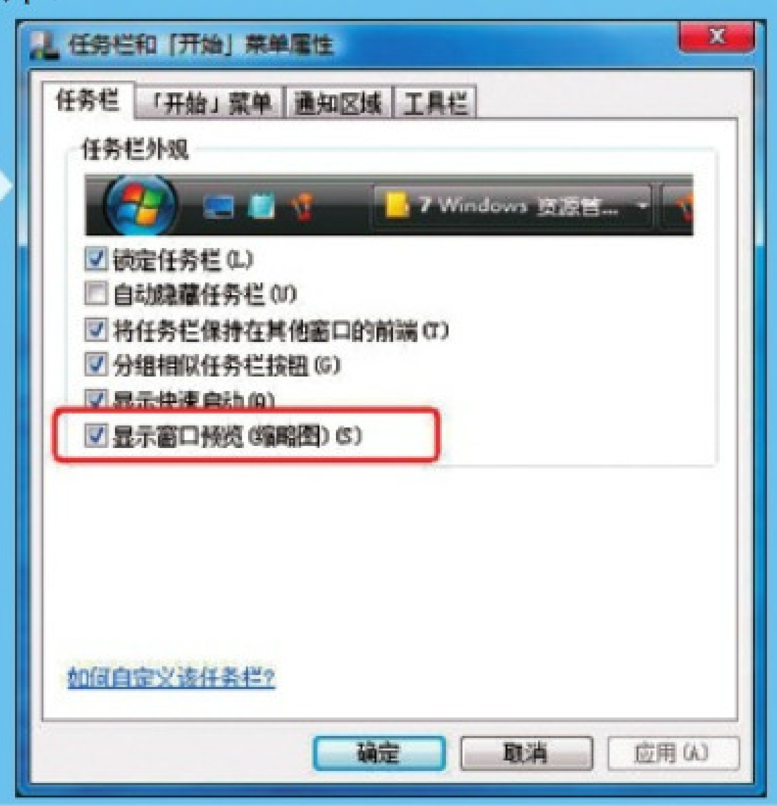


启动控制面板并双击启动电源选项设置，在电源选项设置窗口中点击正在应用电源计划下方的“更改计划设置”，然后在更改计划设置窗口中点击“更改电源高级设置”，在高级设置窗口中展开“电源按钮和盖子”，即可通过下拉菜单设置开始菜单中的关机按钮调整为“真正的关机”。事实上此窗口能完成计算机电源和性能的所有设置，对于笔记本用户是个需要仔细研究掌握的地方。

4.任务栏：

Windows Vista的任务栏同样也有大量的新鲜元素，开启Aero主题的计算机任务栏如果停靠了应用程序窗口，当鼠标停留在任务栏上的应用程序，任务栏就会弹出应用程序缩略窗口。这个人性化的界面设计其实是相当耗费系统资源的，实际上大多数情况鼠标只不过是无意中掠过任务栏。此外，Vista的任务栏托盘中常驻的“音量”“时钟”及“网络”按钮也都进行过全新设计。

右键点击任务栏空白打开任务栏属性菜单，只要去除“显示窗口预览”即可关闭任务栏的应用程序缩略图。





双击音量按钮不会再打开声音设备的属性，只有使用右键点击才能进入具体的设置窗口，当用户单击图标打开主音量调节小窗口时，点击下方的“合成器”链接打开新设计的合成器设置窗口，在此可分别设置所有已打开应用程序的音量，当然也可完全关掉不需要的声音干扰，类似于WinXP下观赏影片时被QQ炫铃骚扰的情况也不会再存在了。

“时间”图标同样也要点击下层链接进入设置，而不再是双击图标，时钟设置的最大变化是可设置附加时钟，也就是可在任务栏托盘上同时显示3个时区的时间，对于商务笔记本而言这是个值得赞赏的细节设计。





二、数据管理

1.文件菜单：

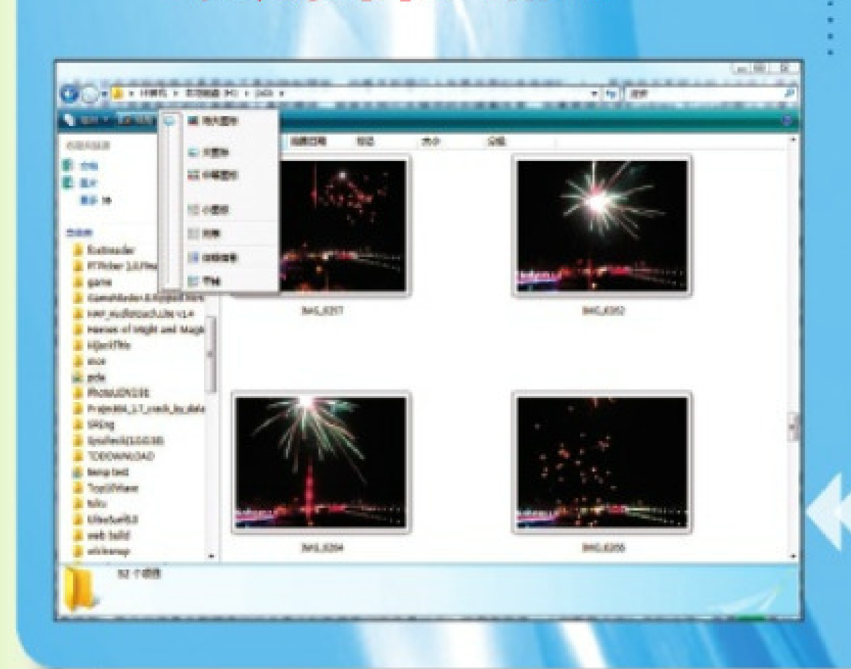
初接触Windows Vista的用户都会感到很别扭，无论打开资源管理器还是其他工具如控制面板，均看不到窗口上方显示类似在传统Windows系统中必不可少的“文件”菜单。事实上在Windows Vista的默认设置中这些菜单只是隐藏了，因为过去通过菜单执行的任务都由工具栏提供，或在相应选择项的右键属性里。

如果希望改变Windows Vista的默认设置永久显示菜单栏，只要依次点击工具栏中的“组织”“布局”，然后单击勾选“菜单栏”。

不过习惯了Windows Vista的默认操作风格后，用户便会发现隐藏菜单栏的设置是更好的选择。其实临时显示经典风格的“文件”菜单的操作相当简单，只需按一下“Alt”键菜单栏便会显示在工具栏上，再次按下“Alt”则会将其关闭。

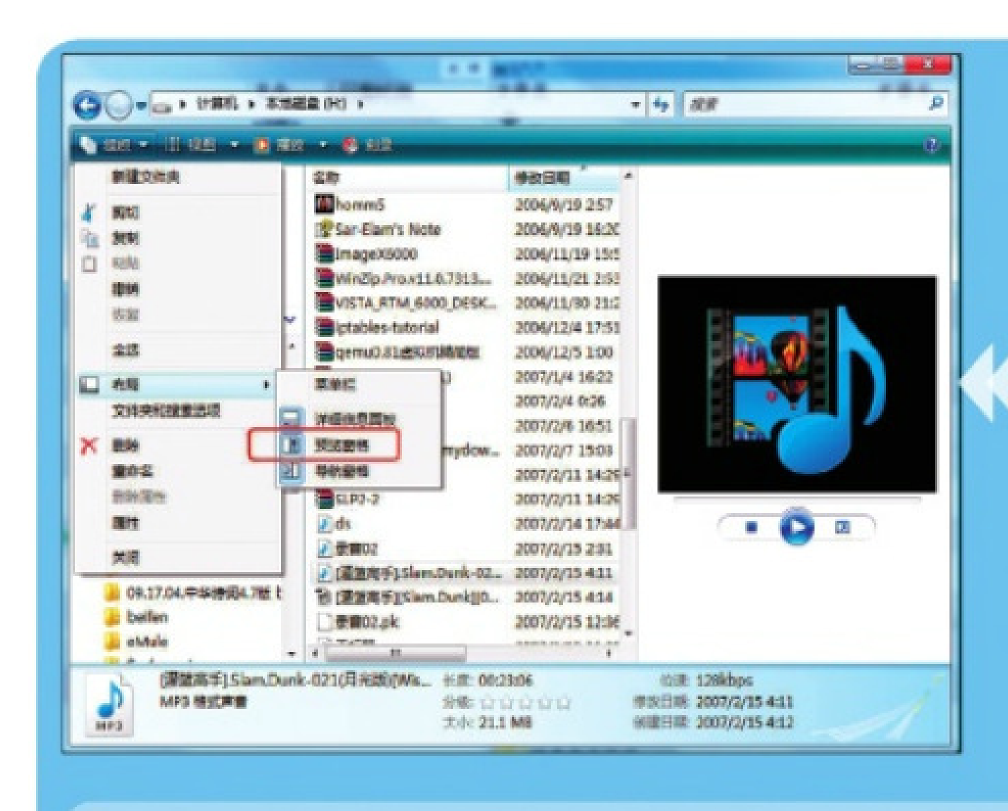
2.资源管理器：

Windows Vista中的资源管理器除了上面所提到的“消失”的菜单栏，大量新元素更是给资源管理器带来了根本性变化。在资源管理器的左上角，是醒目的“前进”与“后退”按钮——这更像浏览器中的布局设置，在其旁边的向下箭头则分别给出浏览的历史记录或可能的前进方向。在其右边的路径框则不仅给出当前目录的位置，其中的各项均可点击，帮助用户直接定位到相应层次。而在窗口的右上角，则是功能强大的搜索框，在这里可输入任何想要查询的搜索项。

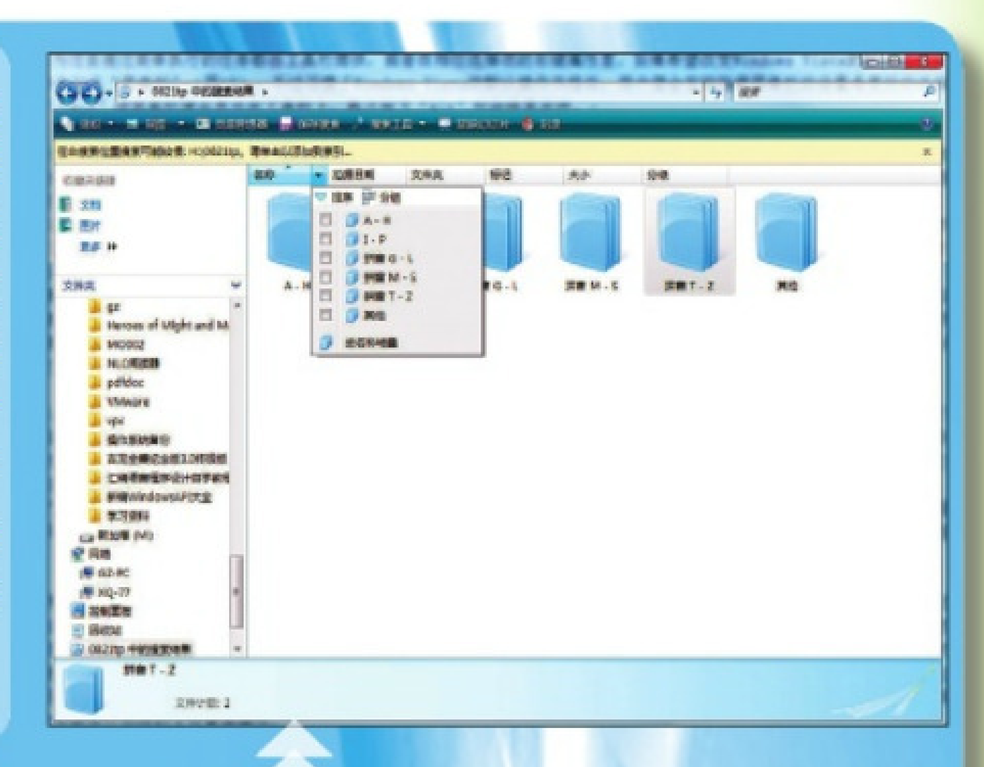


用户可通过点击“视图”按钮快速切换设置资源管理器内容的显示方式，在显示特殊类型的文件如图形影像时，则可通过下拉滑块菜单设置超大图标，此时用户即可预览到文件的实际内容。

栏目编辑·星尘·stardust@popsoft.com.cn



点击“组织”按钮可进行资源管理器布局的设置与操作，如果点选“布局”→“预览窗格”选项，资源管理器就拥有了直接预览部分格式文件的能力，由于相当耗费系统资源，这并不是资源管理器的默认设置。

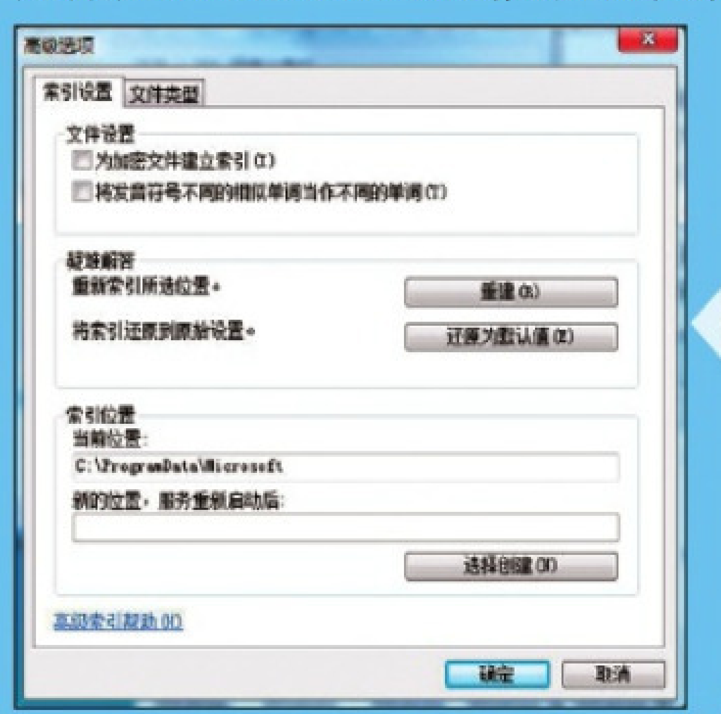


此外资源管理器的Column Headers控件得到极大增强，除了传统的排序过滤功能视图外，还提供堆叠和分组两种视图，无论是堆叠还是分组都是依靠文件表头的值将不同文件分类重排显示，而并不考虑文件的实际物理存放位置，这样的处理让用户组织查找文件数据获得极大的灵活性。

3.数据搜索：

上面简单介绍了Windows Vista开始菜单中的搜索，其实Windows Vista中的搜索与操作系统高度集成，在Windows Vista的各个角落都可看到搜索功能的身影。不过要保证搜索的效率则需先建立相应的索引，只有建立数据索引之后Vista搜索才可只扫描索引，而不必真正搜索硬盘上全部文件名或文件属性，这是保证迅速查找到相应搜索结果的基础。





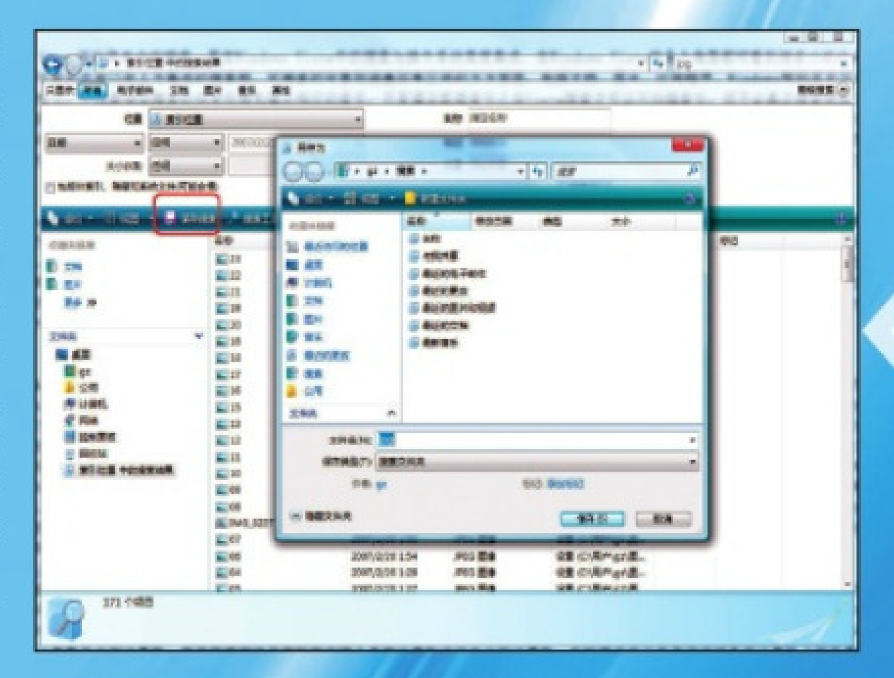
进入控制面板并双击启动索引选项，点击“高级”按钮启动高级设置窗口，默认情况下索引会建立在系统安装分区，而索引数据库会不断增加，因此系统安装分区容量不够的用户应该选择新的索引位置，并点击“重建”按钮建立新的索引数据库。

相比之下WinXP的搜索功能就显得单调了，特别是当电脑中存储的文件非常多时，WinXP的搜索将会显得力不从心。

不过索引数据库并不会包括磁盘分区的文件夹，回到索引选项对话框中点击“修改”按钮启动索引位置窗口，点击“显示索引位置”按钮即可添加更多的分区或文件夹索引位置，注意建立索引或重建索引是个相当费时的过程，添加过多的文件夹索引位置后往往需几个小时甚至几十个小时才能完成。

4.虚拟文件夹：

Windows Vista中引入Virtual Folders（虚拟文件夹）来解决文件快速索引，虚拟文件夹并非真实存在的文件夹，它既没有实际的文件夹逻辑结构，也不包含文件，虚拟文件夹的链接内容是动态可变的，是按照某种规则自动归纳、汇总，然后映射链接的应用功能。所以不管用户的实际数据文件存放是否有规律，即使是散乱保存在不同硬盘分区的任意位置，在虚拟文件夹的分类索引帮助下，用户很容易就将所有同类型的文件显示在一起，用户不用关心硬盘具体上文件夹存放的结构。



虚拟文件夹创建是与系统搜索功能紧密结合在一起的，当用户设置完搜索过滤条件后，在搜索输入框内输入关键字并点击搜索按钮，就可将索引数据库内符合条件的数据都列在窗口中，这其实就是一个对数据分类汇总的过程。接着点击窗口上的“保存搜索”，整个搜索内容列表就可保存为一个虚拟文件夹。

用户每次访问这个虚拟文件夹都会看到硬盘上所有符合搜索条件的文件，删除或拷贝那些符合搜索条件的文件后，也会发现结果能立即显示在这个虚拟文件夹中，在这个虚拟文件夹中也能进行同样的文件管理操作。

虚拟文件夹功能显然是通过搜索方便用户更好的寻找文件，只需要知道文件的大致内容，而不需要自行将文件分类保存——保存在任何地方都一样。在WinXP中忘记一个文件的保存位置可是非常让人郁闷的事。

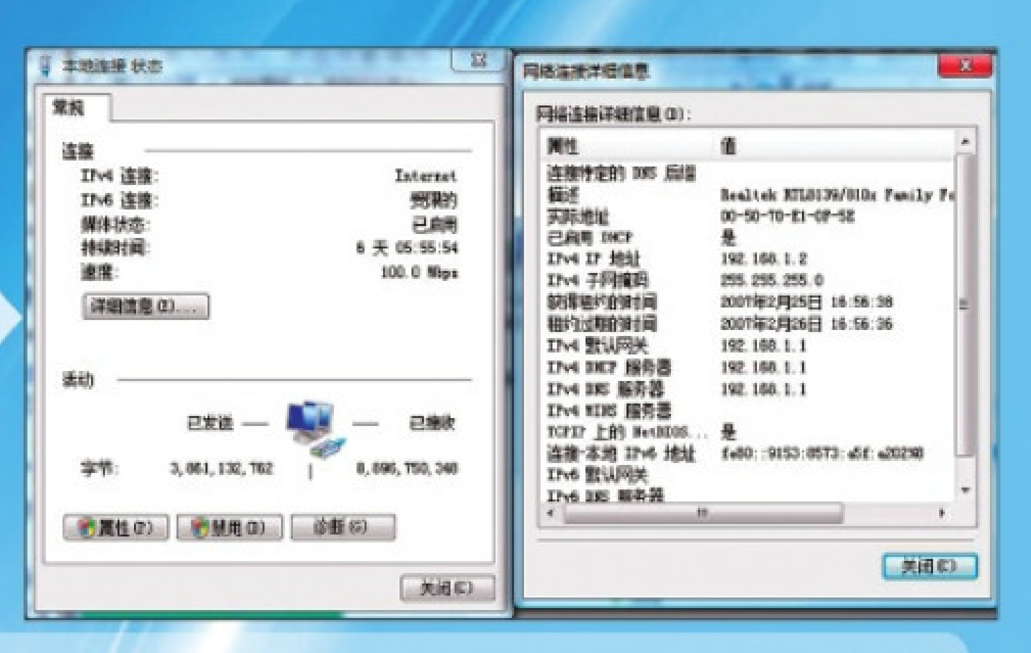


三、网络共享

1.网络中心：

单纯从技术角度看，Windows Vista引入对IPV6的支持无疑是其网络方面功能增强的最大亮点，不过对普通用户而言IPV6的真正应用仍然遥远。从应用角度Windows Vista中的网络设置更为简单，统一的“网络与共享中心”囊括了几乎所有与网络相关的向导与配置程序，用户可在此设置Internet连接、设置文件共享及诊断网络故障及进行修复，不过以往简单方便的网卡IP地址设置等工作却变得繁复了些。

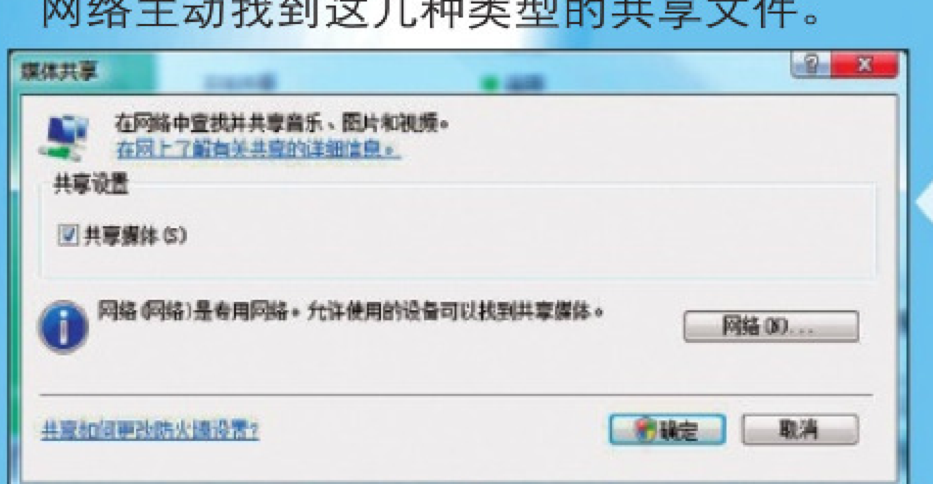
用户必须点击网络中心中本地连接旁的“查看状态”链接，打开网卡连接状态的对话框窗口，点击其中的“详细信息”按钮即可查看网卡的IP地址。



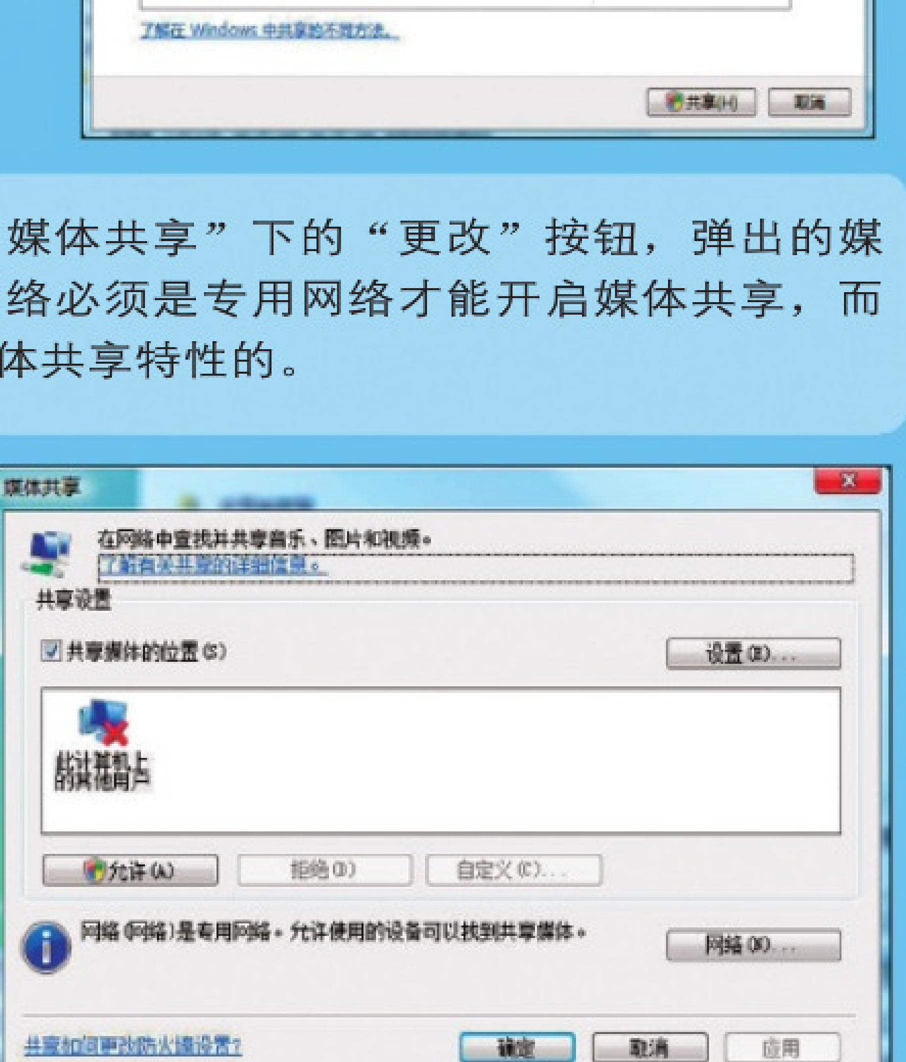
点击连接状态对话框的“属性”按钮，双击弹出窗口列表中的“Internet协议版本4”，即可设置从DHCP服务器获取IP地址，或是手动指定网卡的IP地址。

公用文件夹是由Windows Vista安装程序自动创建的唯一文件夹。右键点击希望共享的文件夹并选择弹出菜单“属性”，并切换到共享设置页面点击“共享”按钮，利用下拉列表添加可访问文件夹的网络用户及设置网络用户相应的访问权限。注意这里的“读者”就相当于拥有读取权限，“参与者”相当于拥有读取和更改权限，至于“共有者”则拥有完全控制的权限，这些权限设置用户可点击共享页面的“高级共享”按钮进行修改。

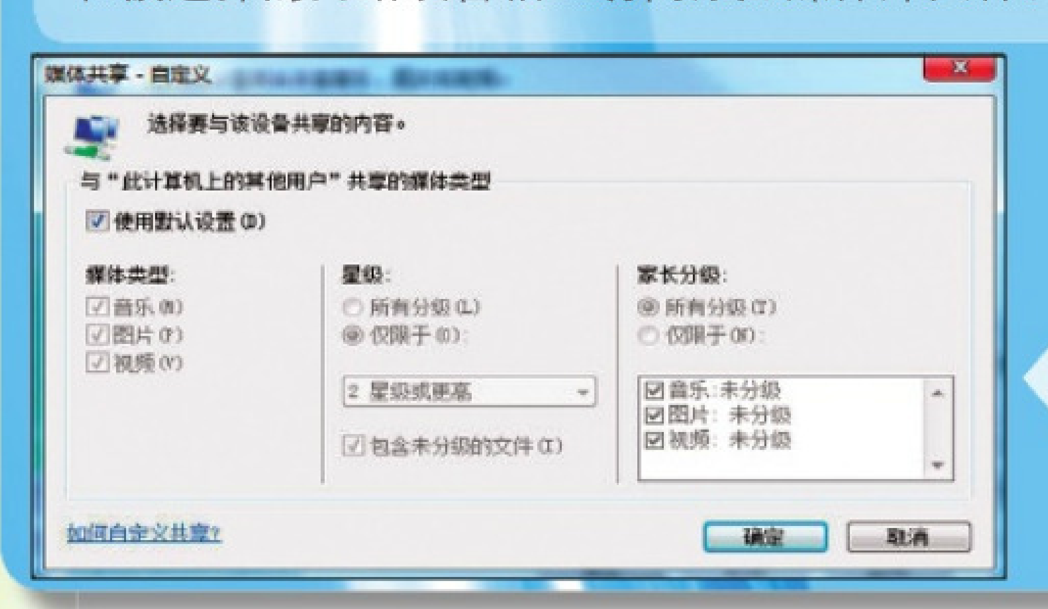
“媒体共享”也是Windows Vista资源共享的新特性，启用此特性就能共享此计算机上的音乐、视频等多媒体文件，而此计算机也能在网络主动找到这几种类型的共享文件。



点击网络中心中“媒体共享”下的“更改”按钮，弹出的媒体共享对话框会提示网络必须是专用网络才能开启媒体共享，而公用网络是无法开启媒体共享特性的。



然后勾选对话框中“共享媒体”复选框点击“确定”按钮，经过一段时间的搜索，共享媒体对话框就会列出网络中可共享的设备，默认情况下它们的图示上有红色X符合表示共享尚未开启，选择希望共享的网络设备并点击下方的允许按钮，此计算机即可和被选择的网络设备相互访问添加媒体库文件。

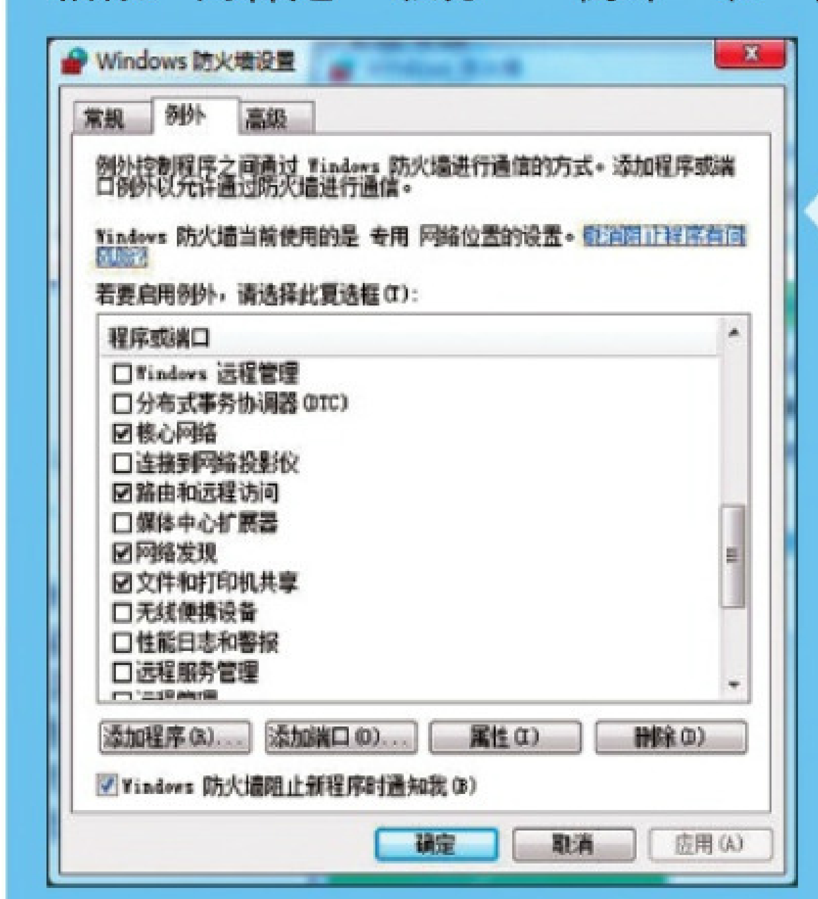


果选择网络设备后进一步点击“自定义”按钮，即可更具体地设置哪些多媒体文件共享，哪些多媒体文件并不加入到共享之列。



2.防火墙:

在安全中心或控制面板中启动Vista防火墙后，用户会发现Windows Vista自带防火墙与WinXP自带防火墙非常相似，同样是“常规”“例外”和“高级”页面构成，甚至其具体设置也完全一致。

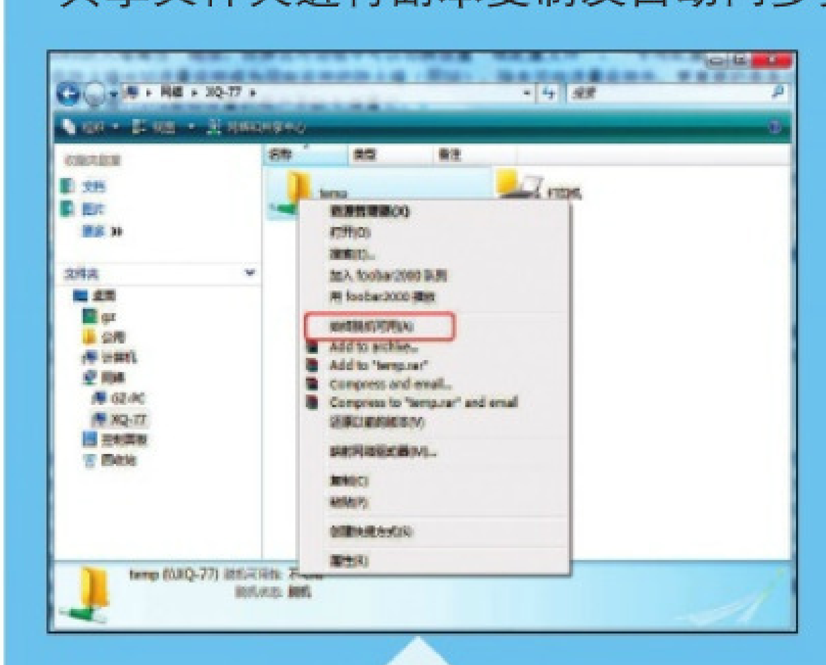


如果仔细观察用户会发现Vista防火墙“例外”列表中预设了大量例外，基本涵括了Vista网络功能的应用，实际上网络中心中的大部分设置都只是防火墙的例外设置而已，例如“网络发现”“文件和打印机共享”等。当然Vista防火墙的改进远远不止如此，从技术角度而言它与WinXP防火墙完全不同。

WinXP防火墙是一种单向流量审核防火墙，只能阻截所有传入未经请求的流量，这些流量既不是响应计算机请求而发送的流量（请求流量），也不是事先指定允许传入的未经请求的流量（异常流量），对系统中主动请求传出的流量则并不作理会。而Vista防火墙却已升级为双向流量审核的防火墙，并加入强大规则控制，足以与第三方商业防火墙一较短长。不过系统默认情况下Vista防火墙并没有打开出站连接的监控，所以未经设置的Vista防火墙其实仍然是单向的防火墙。



进入控制面板的管理工具选项，并双击启动其中的“高级安全Windows防火墙”选项，在高级安全Windows防火墙对话框窗口中可清晰看见所有网络类型出站连接都是默认允许的。

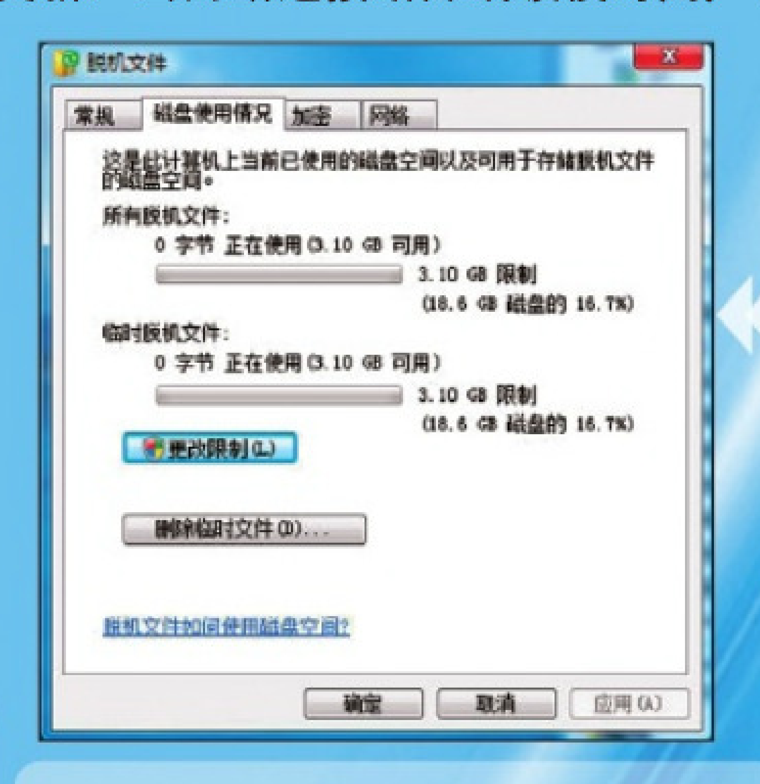


点击概述窗口中的“Windows防火墙属性”链接，在弹出对话框中可切换设置“域配置文件”“专用配置文件”和“公用配置文件”，用户只要将配置页面中防火墙状态中的“出站连接”下拉框修改为阻止，即可开启防火墙出站流量监控成为双向监控的防火墙。

除去双向流量监控外，更重要的是高级安全Windows防火墙中能自由设置监控规则，这将极大提升防火墙对网络流量的控制能力，当然对于掌握Vista基础设置的用户不妨先搁置它。

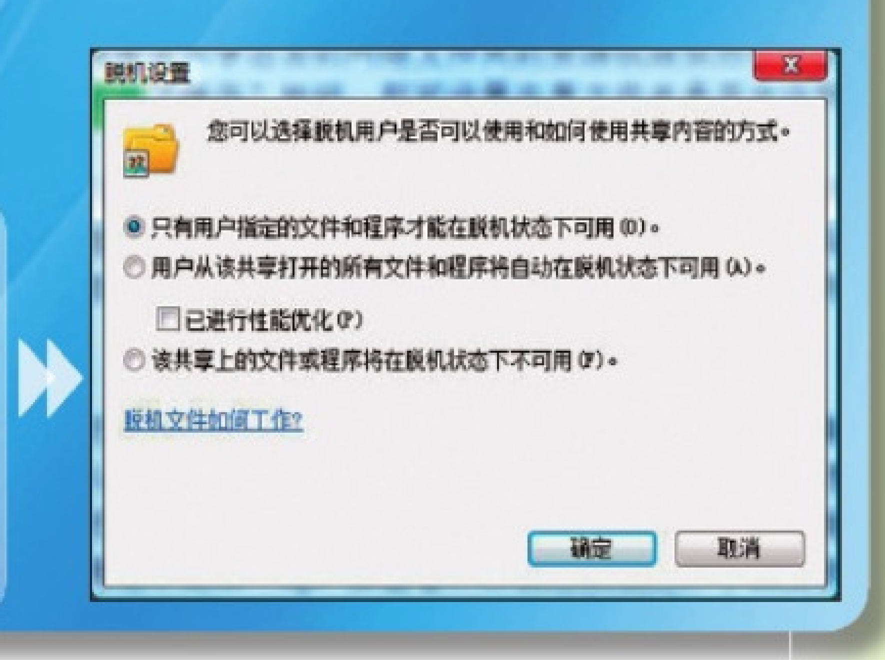
3.脱机文件:

脱机文件是Vista网络连接引入的新功能，用户很容易理解这种网络新特性，其实也就是利用磁盘缓存对网络共享文件夹进行副本复制及自动同步更新，当网络连接断开或缓慢时用户依然能访问网络文件夹资源。



进入控制面板网络和Internet选项，双击启动脱机文件设置窗口，在此用户不仅可以禁用、同步及检查脱机文件，还能设置脱机文件所占用的磁盘缓存、加密脱机文件等。

若要启用网络脱机文件，首先找到要使其在脱机时可用的网络文件或文件夹，右键单击该文件或文件夹然后单击弹出菜单“始终脱机可用”，系统就会自动备份此网络文件夹副本，当计算机断开网络连接时也能正常使用。



右键点击共享文件夹并选择菜单“属性”，将属性对话框切换到共享页面并点击“高级共享”按钮，在高级共享窗口中点击“缓存”按钮，即可设置共享文件夹是否允许网络用户进行脱机文件处理。

4.网络邻居：

网络邻居在Vista下同样有所增强，默认情况下本地网络上的所有用户都可看到显示名称、计算机名称及IP地址。但使用网络邻居的程序可能会发布其他信息，也就是说登录网络邻居后用户才能启用更多的网络应用功能，例如加入Windows网络会议室进行讨论，不主动登录则根本不会受到类似之前Windows网络消息的骚扰。

在控制面板中直接启用网络邻居，用户设置登录名称和显示图片之后，并设定是否接受网络用户的邀请，就可随时登录或注销网络邻居。

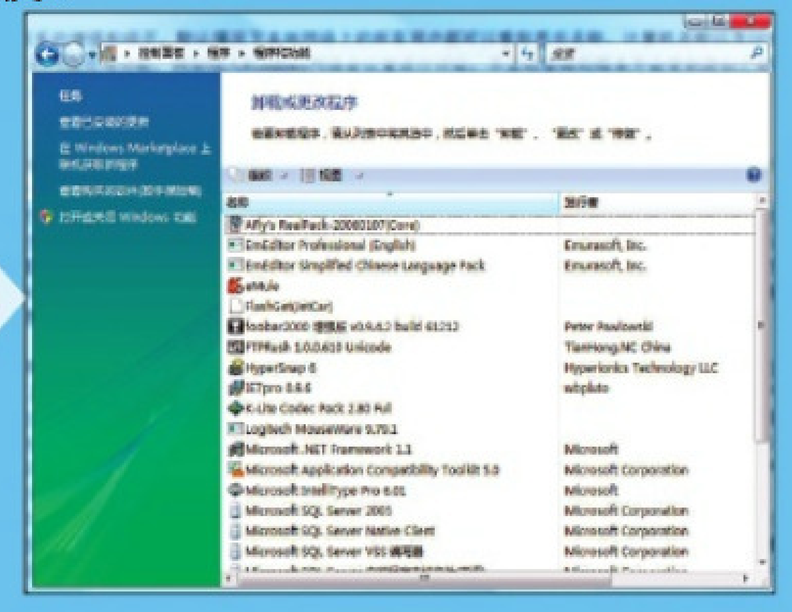


四、系统设置

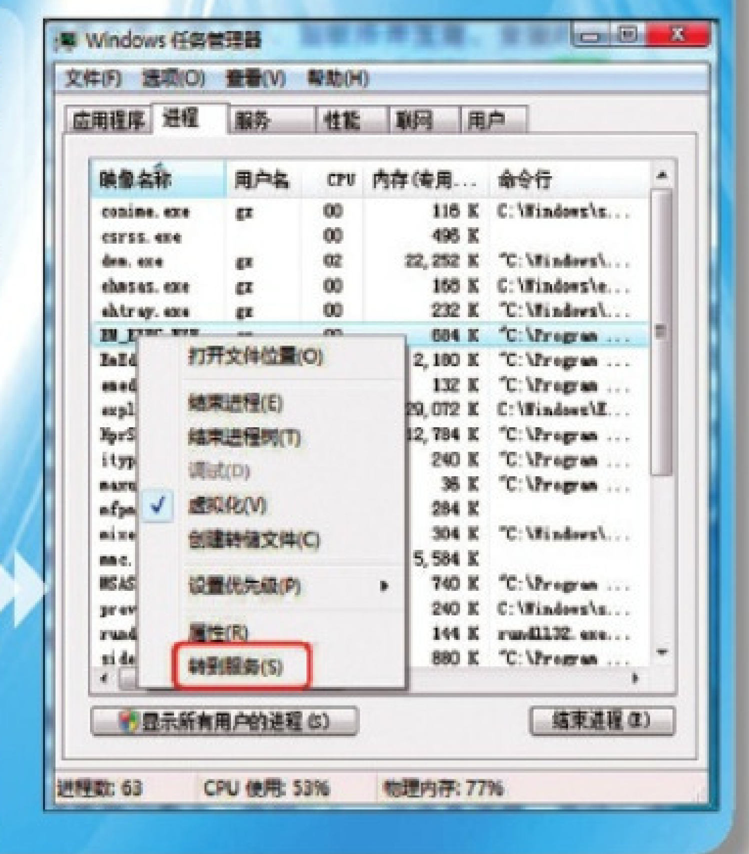
1.程序管理：

沿循以往的传统，在Windows Vista中有关系统设置方面的操作同样被控制面板统一管理，与WinXP相比，Windows Vista的控制面板功能更为复杂，根据功能与操作对象而重新设计的分类列表视图比WinXP中的更精细，许多传统应用功能也变得更加清晰简便。

传统的“添加/删除程序”在Windows Vista更名为“程序和功能”，毕竟很少有用户使用这个界面来添加或安装程序，同时给出的相应程序信息也更详细了些，如软件开发商、安装时间、占用空间大小等。



而要卸载或更改Windows组件，则可通过右侧任务面板中的“打开或关闭Windows功能”链接，出现的管理界面与WinXP类似，用户简单地进行复选框勾选即可。



此外Vista将默认程序相关的设置彻底独立出来，用户可在此设置默认的浏览器或邮件客户端、设置打开特定文件所使用的Windows程序及自动播放的有关设定等，以往困扰普通用户的繁琐复杂注册表操作不再需要。

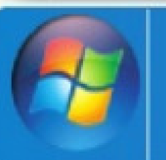
2.管理工具：

Windows Vista中许多系统管理工具得到了极大增强，将用户对于系统调整的主动性提升到一个高度，当然大多数系统基础设置并不一定需要这些强大的管理工具，不过有意识了解这些管理工具能帮助用户迅速理解系统的基础设置。

整合的“可靠性和性能监视器”功能变得极为强悍，它在CPU和网络监视上又增加了磁盘和内存的监视功能，这有助于用户随时了解应用程序的具体行为，尤其是迅速发现病毒木马有极大意义。

其它事件管理器、任务计划程序、内存检测程序等不是经过重写修正的工具，就是全新设计的工具，用户可逐一进行了解。

“任务管理器”是用户应用最频繁的系统管理工具，它在Vista中也得到了极大的增强，不仅增加了更多进程监视的任务管理列，而且加入了极易被用户忽视的后台服务监视，同时可通过转向来表明两者之间的依存关系，用户能轻松管理系统中所有运行的应用程序。



五、总结

总体上来看，Vista的多数新增及增强的功能，例如虚拟文件夹、网络中心及一些界面结构的改变都是为了用户能更方便快捷地使用电脑，特别是在虚拟内容越来越丰富的时代，能够让用户尽情享受而不是为了找到一个特定内容发愁。不过另一方面，Vista的安全特性也使得用户的另外一些操作繁琐，而这些操作却是用户会经常进行的，不过，用户可以以降低安全性为代价减少操作的烦琐。因此可以说Vista只是提供了另一种更安全的模式供用户按自己的需求选择。

不管怎么说，升级到Vista势不可挡，更早地升级Vista并熟悉其应用将会是你在这一方面领先于其他人，更何况还能享受Vista华丽的界面和更加简洁的操作，为什么不选择走在时代前列呢？P

栏目编辑·星尘·stardust@popsoft.com.cn



不全是流氓
——为IE插件正名

■贵州 逍遥

网络上的流氓软件事件愈演愈烈，各种IE插件和工具条似乎成了过街老鼠，普通用户也受了影响，对各种IE插件唯恐避之不及。当然确实有太多的IE插件干了非常流氓的事情，不过也不可一概而论，IE插件也并非全是流氓，有不少确实增强了IE浏览器的功能，成为我们浏览网页的好助手。尤其是随着IE7的发布，微软也特别开设了自己的一个IE插件站点，专门提供各种IE增强插件的下载，使“IE插件=流氓软件”的观点破灭。下面就让我们瞧瞧这些被误解了的精品IE插件吧！

第一篇 IE7的综合增强器：IE7Pro

IE6曾让许多用户诟病，转而投向其它浏览器的怀抱，比如Maxthon之类都成了大量用户的选择。Maxthon确实有许多贴心的小功能，比如超级拖拽、方便的代理功能、页面广告过滤、鼠标手势等。IE升级到7.0版本后，终于重新吸引了用户回头，但用惯了Maxthon的用户还是对Maxthon中那些实用功能念念不忘，这时，不妨试试IE7Pro v0.9.10这款插件吧！

插件名称：IE7Pro

软件版本：v0.9.10

软件体积：520kB

下载地址：http://www.skycn.com/soft/32792.html

特色功能：超级拖拽、多代理切换、自定义页面内容过滤、鼠标手势、标签增强等。

IE7Pro是一个专门针对IE7浏览器的增强性插件，可让IE7.0新增超级拖拽、快速代理、页面广告过滤、鼠标手势、网页恢复等功能，让IE7.0的功能大大增强，同时使用起来也更加顺手。网上有IE7Pro的汉化版本可供下载，安装IE7Pro后，不会在IE7中添加额外的工具条，只是在IE7底部状态栏中会显示一个蓝色的E图标。点击该图标，可打开IE7Pro插件功能菜单进行各项设置（**图1**）。



图1

1.小设置，操作更方便

在IE7Pro的功能菜单中选择“参数设置”命令，打开IE7Pro设置对话框，也可按下Ctrl+Alt+7直接打开设置窗口。在左侧边栏中选择“设置”项右侧界面中，可勾选各功能增强项目（**图2**）。

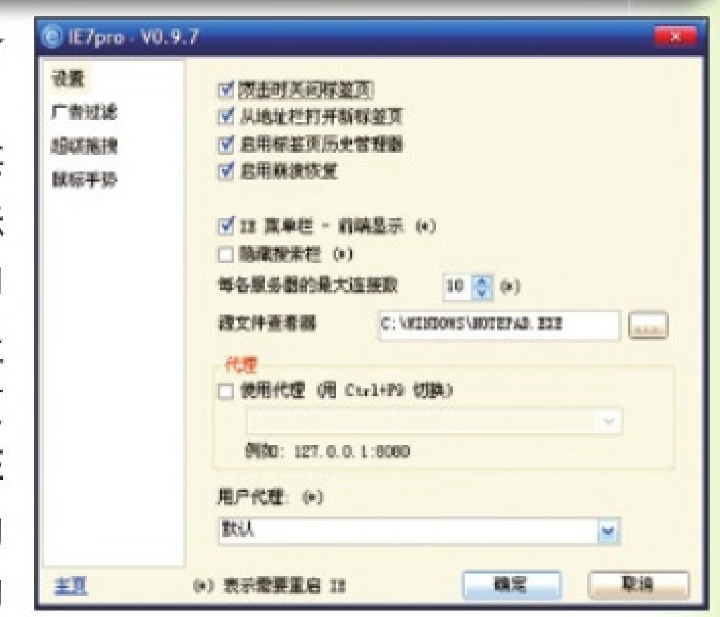


图2

例如，原本在IE7中必须点击每个标签页的关闭按钮才能关闭该标签页，现在只需要双击该标签页即可；在地址栏中输入新的链接地址后，直接回车，即可用新的标签页打开该链接；还可选择是否显示IE菜单和搜索栏；在“每台服务器的最大连接数”中，可调节增强IE7的连接数目，对于提高IE7的下载速度和网页打开速度非常有效。

2.自定义页面内容过滤，增强广告过滤功能

IE7加强了Windows XP SP2中强大的弹出窗口过滤功能，但对网上各种形形色色的垃圾广告，还是有些力不从心。IE7Pro中的广告过滤功能可对IE7起到一个很好的增强作用，尤其是加强了对页面内容中广告元素的过滤功能。

在IE7Pro设置对话框中选择“广告过滤”项，在右侧勾选“启用广告过滤”项，即可开启广告过滤增强功能。在上面的窗口列表中，可添加不过滤广告的网址链接，在下面的窗口列表中，可直接添加要过滤的广告链接地址（**图3**）。输入网址链接时，可使用通配符。我们以添加过滤某电影网站的广告为例，讲解如何进行页面广告元素的过滤。



图3

在该电影网站网页并不是采用弹出窗口的方式展示广告的，而是使用了一些内嵌的浮动图片广告，用IE7自身的过滤功能和普通广告过滤软件难以进行清除。可右键点击

该广告图片，在弹出菜单中选择“属性”命令，打开属性对话框，在“地址”栏中可看到广告图片的链接地址为：“http://code.qihoo.com/ad_bcast/……”（图4）。要屏蔽该广告，可将“http://code.qihoo.com/”添加到IE7的黑名单中，但这样可能会导致屏蔽“qihoo.com”网站的其它内容。在广告的链接地址中有“ad_bcast”字符，利用IE7Pro的通配符过滤功能，我们可以达到即不屏蔽qihoo网站，又能清除广告的目的。只需要在IE7Pro广告过滤黑名单中添加链接地址字符串“*.???/ad_bcast/*”，即可清除掉难缠的广告了。


图4

在添加的过滤链接地址中，是用字符“?”代替网址中的某个字符，用“*”代替任意字符串。利用该方法，可清除网页中一切浮动广告。另外，在IE7Pro中已默认自带了一些常见的弹出式窗口和广告窗口的过滤规则，即使不进行任何规则的添加，也可起到很好的广告过滤效果。

3.让IE7支持超级拖拽

在IE7Pro设置对话框中选择“超级拖拽”项，在右侧设置界面中勾选“使用超级拖拽”项，即可启用IE7的超级拖拽功能（图5）。再勾选“在后台打开新标签”项，以后浏览网页时，即可直接在当前页中拖拽任意链接地址，自动在后台用新标签打开该链接地址。这个功能可快速用新标签打开任意链接，挺实用的。

图5

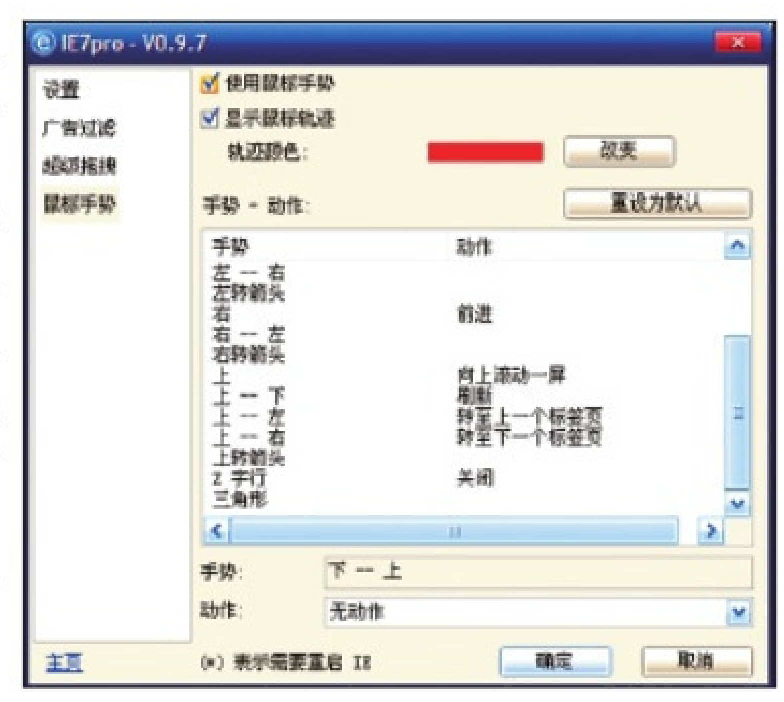
在“搜索引擎”下拉列表中，可设置拖拽时默认使用的搜索引擎。因为在启用超级拖拽功能后，用鼠标选择网页中的任意字符串进行拖拽后，都会自动连接到拽定的搜索引擎，以选择的字符作为关键词进行搜索。

另外，在“图片存储目录”中可指定一个文件夹路径，浏览到漂亮的图片时，可按住Shift键，用鼠标拖拽图片，即可自动快速将图片保存在指定的文件夹目录中。

4.有趣的鼠标手势

Maxthon中支持鼠标手势功能，按住鼠标右键进行移动，就可实现前进、返回、刷新网页等操作，用不着费力移动鼠标点击了，有趣而且提高了效率。IE7Pro可让IE7也具备鼠标手势的功能。

在IE7Pro设置对话框中选择“鼠标手势”项，在右侧设置界面中，勾选“使用鼠标手势”项，确定后即可启用鼠标手势功能（图6）。IE7Pro已经自带了一些鼠标手势规则，按住鼠标右键向上移动表示向上滚屏，向下移动表示向下滚屏；划一个Z字则表示关闭当前标签。用户也可自己添加鼠标手势规则。


图6

5.快速恢复与实用小功能

在IE7中关闭了某个网页标签后，想要重新打开刚才的网页，只有再次输入网址或通过“历史”查看链接，不太方便。而IE7Pro插件提供了快速恢复被关闭窗口的功能，在IE7Pro功能菜单中选择“标签页历史记录”，在弹出子菜单中可看到最近关闭的网页窗口链接，点击某个链接即可快速打开被关闭的网页了（图7）。


图7

在功能菜单中选择“页面信息”命令，则可打开页面资源分析窗口，在其中分类显示了当前网页中的所有页面元素，包括图片、Flash、CSS和影音视频等信息。该功能非常方便分析保存和下载网页中的图片、Flash和视频等。

在功能菜单中还可选择“将当前标签页保存为图像”命令，快速对网页作“快照”保存为图片。选择“刷新当前标签页”命令，可设置刷新时间，在指定间隔的时间内自动刷新网页。该功能可提高网站博客的访问人数或进行投票等。

6.快速切换代理功能

除了以上介绍的功能外，IE7Pro还具有快速切换代理功能。有一些网站注册申请、投票之类的，可能需要使用切换不同代理访问网址，IE7Pro的多代理快速切换功能非常方便。

首先在功能菜单中选择“代理设置”命令，弹出代理添加对话窗口，将可用的代理服务器按“IP地址:端口”的形式添加（图8）。然后打开IE7Pro设置对话窗口，在“设置”项目右侧窗口中选择“使用代理”，确定后完成设置。以后在使用时只要按下“Crtl+F9”快捷键，就可随意快速选择代理服务器了。

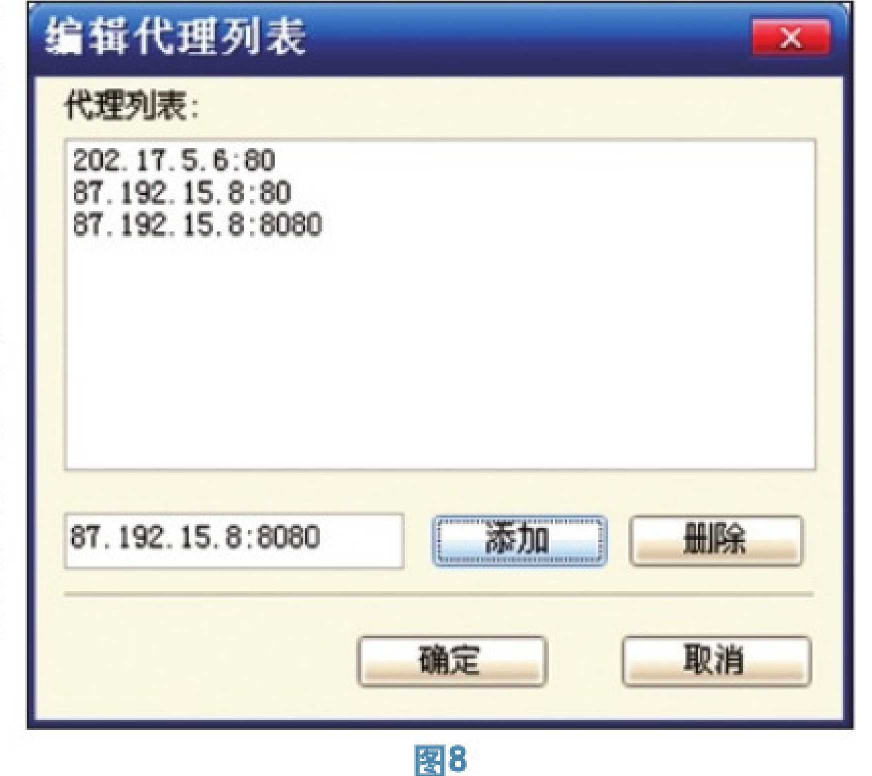


图8

点评：

IE7Pro插件的功能确实很强大，而且卸载时也很方便干净，不会给系统中带来任何垃圾。在笔者试用过程中，该插件也只占用很小的系统资源，一点也感觉不出系统受到影响，该插件是笔者重点推荐的IE7必备插件之一。

第二篇 IE7单体插件一览

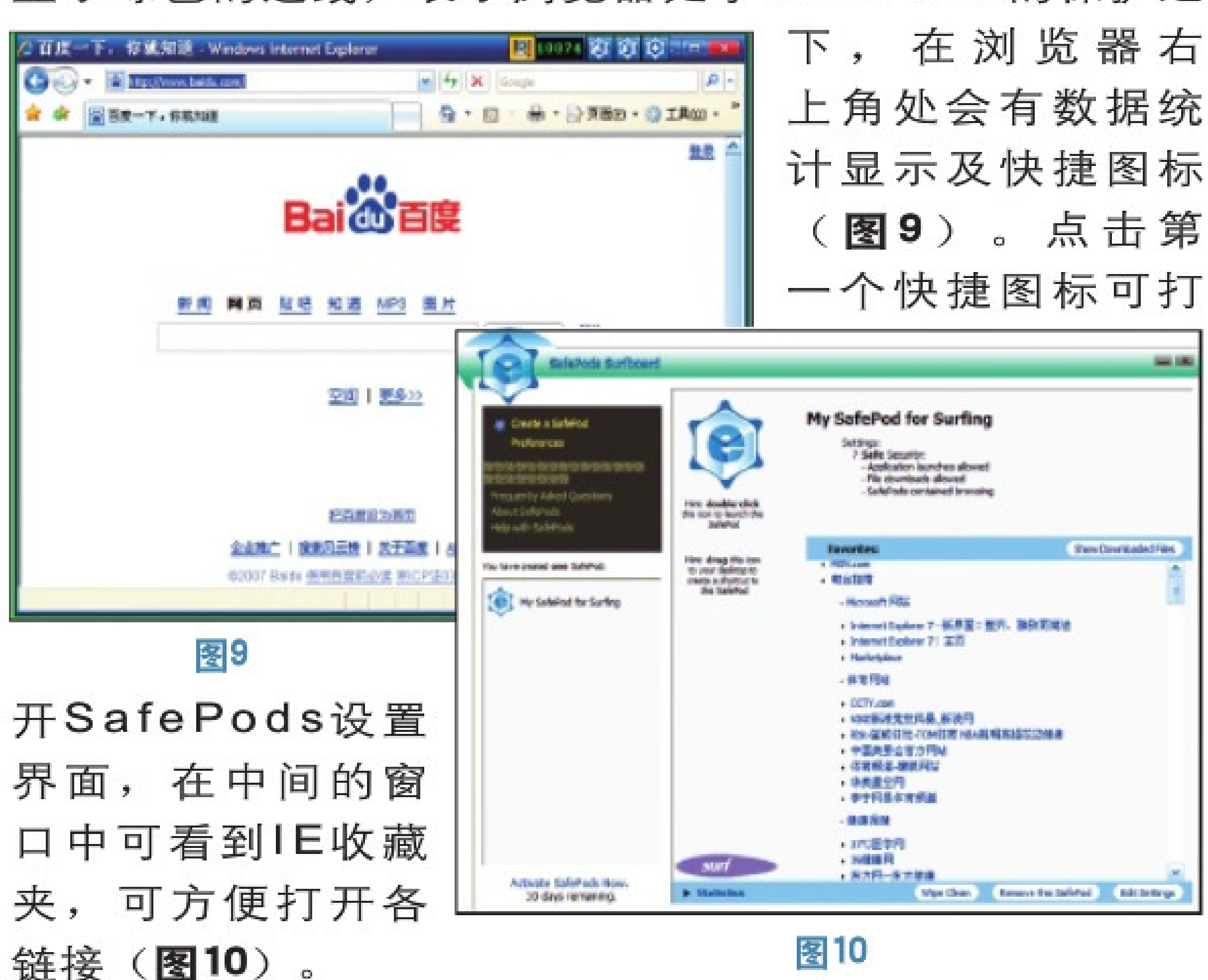
IE7Pro是一个比较强的IE7综合性增强插件，此外，网络上还有各种IE7插件，不过大多只是增强IE7的某一些功能。在微软的官方IE插件站点上（http://www.ieaddons.com/），将IE插件分为“安全（Security）”“省时（Time savers）”“浏览（Browsers）”和“娱乐（Entertainment）”4类，下面我们为大家介绍其中的一些实用插件。

一、最强的IE安全插件

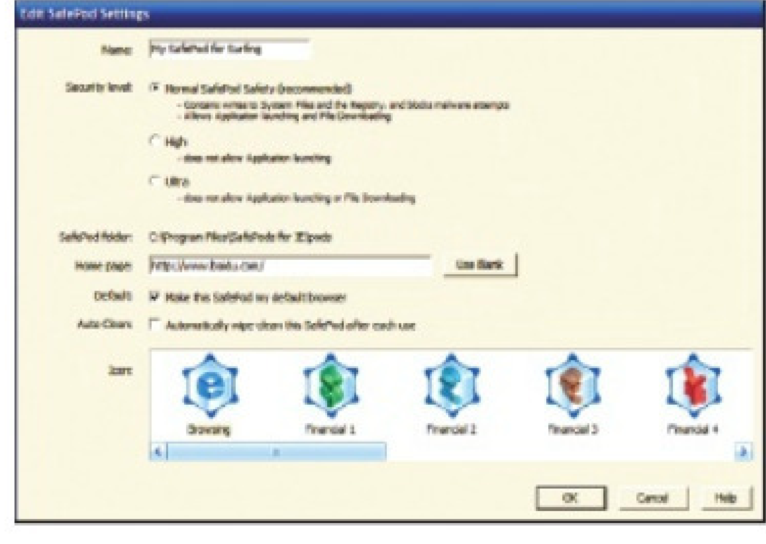
IE7安全性虽然有了极大的增强，但还是对各种恶意网页和网络攻击穷于应付，因此我们不得不安装一些增强的安全插件。IE7的安全类插件大多是侧重于各种IE浏览“痕迹”的清除，及各种广告及间谍软件的防范。SafePods for Internet Explorer是一款很强的IE安全插件，与普通的插件不同，它类似于给IE建立了一个隔离区，IE在此环境内进行工作。当关闭IE后，可删除此隔离区内的所有操作记录，从而让各种网络攻击与木马病毒之类无从感染破坏系统。

插件名称：SafePods for Internet Explorer
软件版本：v1.0
软件体积：5.46MB
下载地址：http://www.windowsmarketplace.com/details.aspx?view=info&itemid=2831564
特色功能：清除Cookie、防范网页木马和病毒、收藏夹管理、恶意攻击阻止与清除

安装SafePods后，运行IE浏览器，在浏览器周围会显示绿色的连线，表示浏览器处于SafePods的保护之下，在浏览器右上角处会有数据统计显示及快捷图标（**图9**）。点击第一个快捷图标可打开SafePods设置界面，在中间的窗口中可看到IE收藏夹，可方便打开各链接（**图10**）。


图9
图10

1.禁止网页木马与病毒


图11

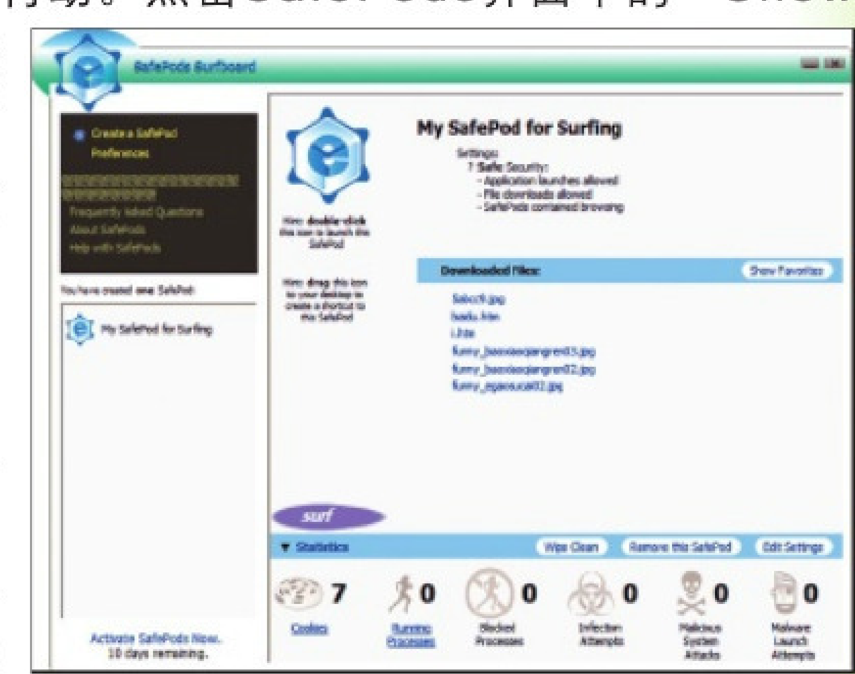
点击右下角处的“Edit Setting”按钮打开SafePods设置对话框，在“Securit level”中可设置安全级别，如果为“Normal SafePods”，则可允许IE浏览器下载并运行程序，但同时会记录浏览器网页对系统文件或注册表的更改，并阻止各种广告；“High”级别将禁止程序的运行；“Ultra”级别将禁止程序运行与下载（**图11**）。我们可将级别设置为“High”或“Ultra”，这样任何网页木马或病毒都无法“染指”我们的系统了。

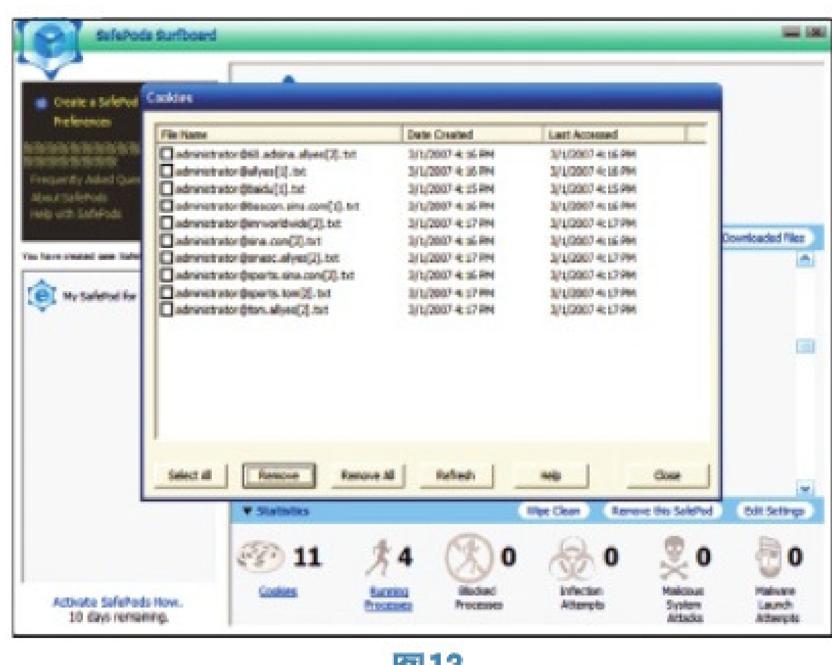
另外，在“Home page”处可设置自己的主页，SafePods将保护主页不受恶意网页的更改。

2.网页浏览隔离区

即使我们将级别设置为“Normal SafePods”，SafePods也能有效保护系统不受恶意网页和程序的破坏，

在网页浏览过程中，SafePods会记录下浏览器在前台和后台的所有行动。点击SafePods界面中的“Show downloads”按钮，将会展开下载列表框，在其中显示了当前浏览网页时手动或自动下载的各种文件（图12）。点击下方的“Statistics”按钮可展开SafePods监视栏，显示浏览网页过程中Cookies信息（图13）及浏览器运行的程序（Running Processes）、阻止的进程（Blocked Processes）、阻止攻击（Infection Attempts）等各种信息。在结束网页浏览后，只需要点击界面中的“Wipe Clean”按钮，即可完全清除各种Cookies信息、下载的文件，并恢复浏览过程中对系统进行的各种更改等。


图12


图13

点评：

SafePods的保护功能很强，通过设置安全级别，可有效阻止各种网页木马病毒及恶意流氓软件。唯一不足的地方是，在设置了禁止下载和运行程序时，软件没有提供用户选择是否下载运行文件程序，可能会阻止一些正常插件的下载更新。

二、IEPluser，新开标签更快捷

IEPluser插件的体积非常小，仅仅是一个DLL文件，下载软件后解压，双击运行其中的“Install.cmd”文件即可完成安装。要卸载插件时，也十分方便和干净，只需要双击执行文件夹中的“Unstall.cmd”文件即可。

插件名称：IEPluser
软件版本：v1.1

软件体积：23kB
下载地址：http://angi.ySafePods68.com
特色功能：超级拖拽、地址栏打开新标签

安装了IEPluser插件后，类似于IE7Pro的简化版，可增加IE7的超级拖拽功能，支持拖拽链接，即可在新标签中打开该链接，不过IEPluser不支持拖拽搜索功能。另外，在地址栏中直接输入网址后，即可在新的标签页中打开网址链接。此外，也给关闭标签页带来了一些方便，直接双击标签即可关闭。

点评：
IEPluser的功能比较简单，但还是很实用的，卸载也比较方便，可作为IE7浏览器的补充增强。

三、FLV视频下载好轻松

在IE7中，原有的各种下载软件依然可以使用，大可不必为了下载速度而增加一些第三方下载插件了。不过在各种浏览器中，如何下载Youtube之类的网页Flash媒体视频很让人头疼，往往不得不借助一些第三方的软件，因此下载FLV视频的插件显得非常必要了。

插件名称：Video Download
软件版本：V1.0
软件体积：198B
下载地址：http://www.windowsmarketplace.com/details.aspx?view=info&itemid=2998445
特色功能：分析Flash视频播放页面得到真实的视频下载地址

图14

Video Download是一个体积小巧的下载插件，实际上是一个注册表文件，添加该注册表文件内容后，将可下载Youtube、Google Video、Pornotube、Grinvi等许多Flash视频站点的视频。双击下载来的注册表文件，即可完成插件安装，打开Flash视频播放站点后，右键点击页面空白处，在弹出菜单中选择“Download Video”命令（**图14**），将会自动连接转向到Viloader网站分析并获得视频的真实下载地址



图15

（**图15**）。点击分析页面中的“Download”按钮，即可下载FLV格式的视频文件了。

四、资源批量下载

当浏览的网页中有许多精美图片或好看的视频时，保存这些图片与视频成了一项麻烦工作，WebSnatcherIE插件可批量完成这项工作。

插件名称：Web Snatcher IE
软件版本：v1.0.0
软件体积：1.18MB
下载地址：http://www.windowsmarketplace.com/details.aspx?view=info&itemid=13049
特色功能：页面资源分析功能，方便下载各类资源

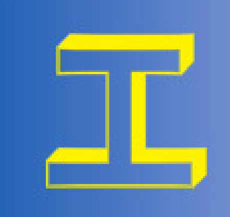
安装Web Snatcher IE后，在IE7工具栏上会多出一个蜘蛛网状的图标。在浏览到包含大量资源的站点时，可点击该按钮，插件显示侧边栏，并自动分析当前的网页，在其中显示出各类资源链接（**图16**）。点击侧边栏上的“文件类型”列即可按资源类型排列链接地址，在其中可选择多个视频或图片等资源，点击右键，在弹出菜单中选择“Download selected File”命令，即可批量下载选择的资源了。


图16

官方站点IE插件列表

QDictionary	http://www.windowsmarketplace.com/details.aspx?view=info&itemid=8159	字典插件，选择网页中的文字，使用右键菜单命令，将会自动查询选择文字的字典翻译
Mouse Gestures for Internet Explorer	http://www.windowsmarketplace.com/details.aspx?view=info&itemid=2773921	鼠标手势插件，为IE7增加鼠标手势功能
IE7 Open Last Closed Tab	http://www.windowsmarketplace.com/details.aspx?view=info&itemid=3119163	快速恢复上次被关闭的IE标签
Desktop Sidebar	http://www.windowsmarketplace.com/details.aspx?view=info&itemid=1039887	IE7的桌面侧边栏工具，可在桌面边缘显示收藏夹及RSS浏览器等，方便调用IE浏览器查看网页
Bookmark Wizard	http://www.windowsmarketplace.com/details.aspx?view=info&itemid=5047	管理IE7收藏夹，方便收藏各种网址
Adobe SVG Viewer	http://www.windowsmarketplace.com/category.aspx?bcatid=846&tabid=1	图片浏览插件，可在IE浏览器中显示SVG格式图片
Wikipedia Toolbar for IE	http://www.windowsmarketplace.com/details.aspx?view=info&itemid=2773919	维基百科的IE插件，可方便搜索百科词典
Ultimate Search Pro	http://www.windowsmarketplace.com/details.aspx?view=info&itemid=3249464	搜索插件，可通过拖拽搜索当前网页中各种内容
ImageGrabDummy	http://www.windowsmarketplace.com/details.aspx?view=info&itemid=6907	图片下载增强插件，方便各类图片下载

此外还有众多的IE7插件可供选择使用，例如在线保护、弹出窗口阻止、隐私保护、自动填表、收藏夹管理、RSS浏览、影音视频插件等，各种插件都可为IE浏览器进行功能增强，让IE浏览器更加完善。从微软IE插件站点的发布可以猜测，与Firefox与Opera、Maxthon等浏览器一样，各类更多功能更强的IE插件将会出现，插件将会成为浏览器功能完善与补充的必然趋势。





工具快报

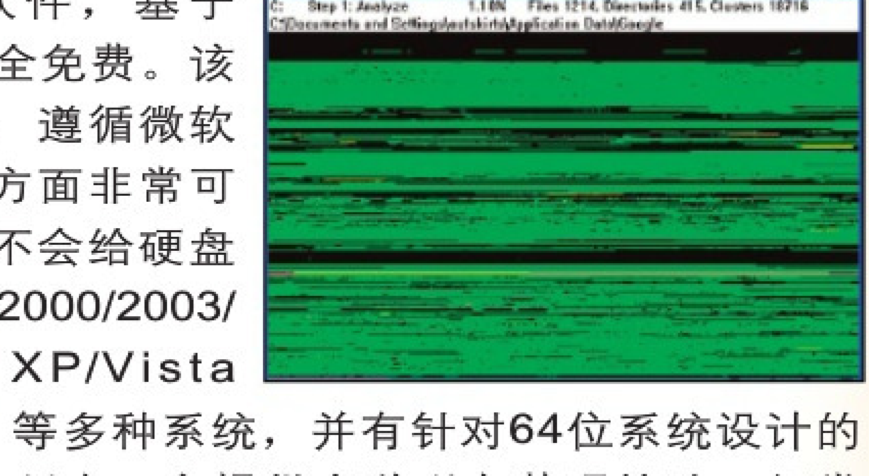
在网上惊闻传言，说要给“熊猫烧香”的制作者判非常重的刑。实际上，从小事到大事，人类总是为群体中某些人的自我表现欲望付出巨大代价，但如果说一个编程爱好者不曾想过要自己造一个病毒，那也是比较稀奇的事情……所以我们需要有一种均衡，在满足自我好奇心和维护别人正当利益之间的一种均衡。嗯，具体的均衡规范交给国家来制定吧，对于我们来讲，最关键的可能还是要慢慢学会如何将破坏性的表现欲转化为创造性质的。事实上，表现欲与为人谋利之间并不冲突。

■江苏 淮扬客

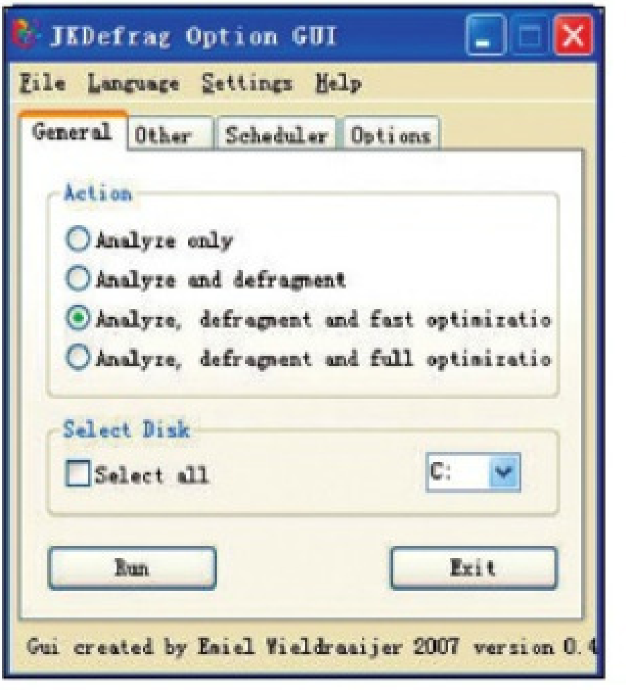
JKDefrag 3.7

□大小：757kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.emro.nl/freeware



一款小巧的磁盘整理软件，基于GNU协议开发，个人使用完全免费。该软件虽然小巧，但制作严谨，遵循微软官方的磁盘整理规范，安全方面非常可靠，在使用中的任何中断都不会给硬盘文件带来问题。软件支持Win2000/2003/XP/Vista等多种系统，并有针对64位系统设计的版本；它提供多种磁盘整理策略，经常整理的用户可用“Fast”策略，否则最好使用“Full”策略；此外，用户可利用其定时功能整理磁盘。需要一提的是，该软件使用命令行模式可获得最佳控制效果，但也有爱好者为其开发了完善的图形界面（GUI），这里给出的下载链接就是GUI包（已包括源程序），一般用户下载该页面上的第一项即可。



FastStone Capture 5.3

□大小：1.35MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.newhua.com/soft/54836.htm

作为一款功能全面的截图软件，1MB多的体积完全可称得上短小精悍。该软件不仅支持全屏、窗口、矩形区域等常见截图方式，还可截取滚动窗口、自绘多边形区域等。在截屏之外，软件还提供了一个功能丰富的编辑器，在此编辑器中除可对截取的图片进行大小、锐度、明亮度、边缘阴影等的简单加工外，还可进入“绘画”模式，更灵活地对图片进行水印、高亮、增加文字、标注箭头等复杂操作，其最终实现效果与SnagIt很相似。总体来讲，一般用户完全可使用这个免费软件取代SnagIt或HyperSnap等专业截图软件。



iColorFolder 1.4.2

□大小：1.37MB □授权：免费 □语言：英文+部分汉化

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/41567.htm



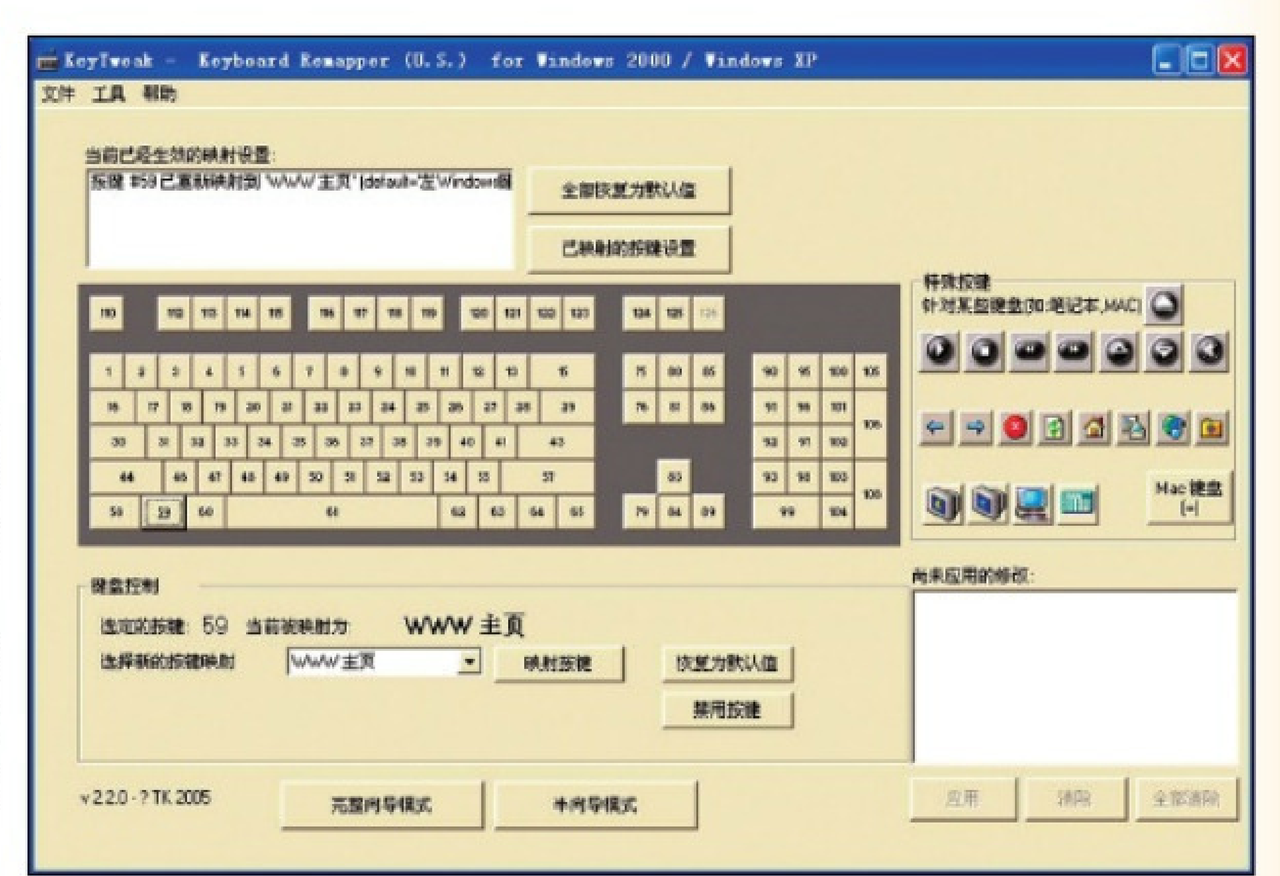
一款用于改变WinXP操作系统文件夹颜色和样式的软件。与其它的同类软件不同的是，它完全不驻留系统内存，而是直接利用WinXP自己的内置功能实现操作。其使用方法也很简单：如果你想改变特定文件夹的颜色，只需在其上点右键，选择关联菜单“文件夹染色”，再进一步选择颜色或自定义样式。如果想改变整个系统的文件夹图标样式，可在安装时选择默认4种样式中的一种，或在安装后访问“开始菜单→程序→iColorFolder→皮肤选择器”再行选择。在网上可找到爱好者们为该软件的制作的其它图标样式，这里提供一个官方附加样式包的下载地址：http://lamorine.free.fr/MacOSX/iCF_skinpack.exe。

KeyTweak v2.20

□大小：444kB □授权：免费 □语言：简体中文

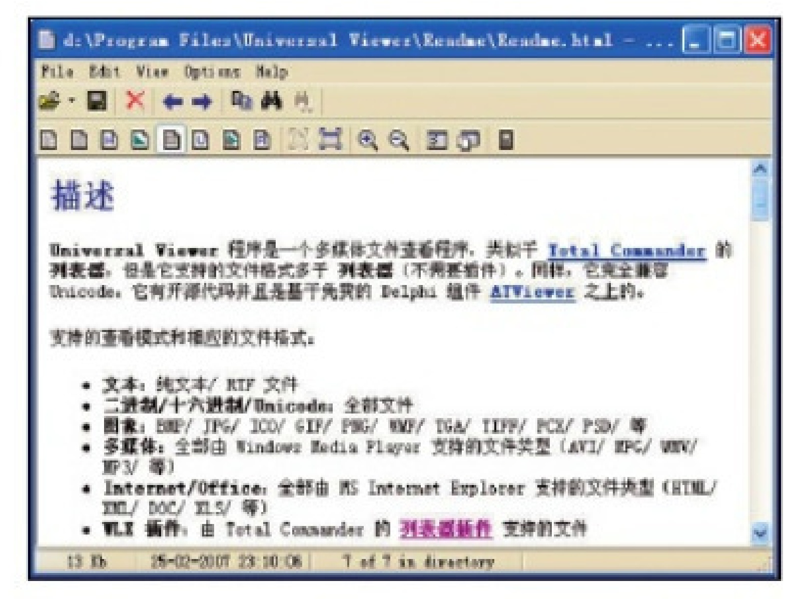
□下载：http://www.skycn.com/soft/22966.html

这款软件只适用于NT系统（包括Win2000/XP等在内），它通过对注册表的修改，可将键盘上的任意一个键位映射成其它按键。由于微软在注册表中保留了一些系统快捷键，如打开WWW主页、断开电源、声音大小调节等，因此你完全可将系统中平时用不到的键映射成特定的功能键。如果你自己购买的就是一款多功能多按键的键盘（或笔记本、苹果键盘等），该软件则更会有用武之地。此外如果你的键盘上有某个键失灵，使用该软件重定义另一个键来帮忙也是一时应急之法……需要注意该软件每次重映射后都需要重启系统，另外软件汉化版最后一步有插件安装选择。

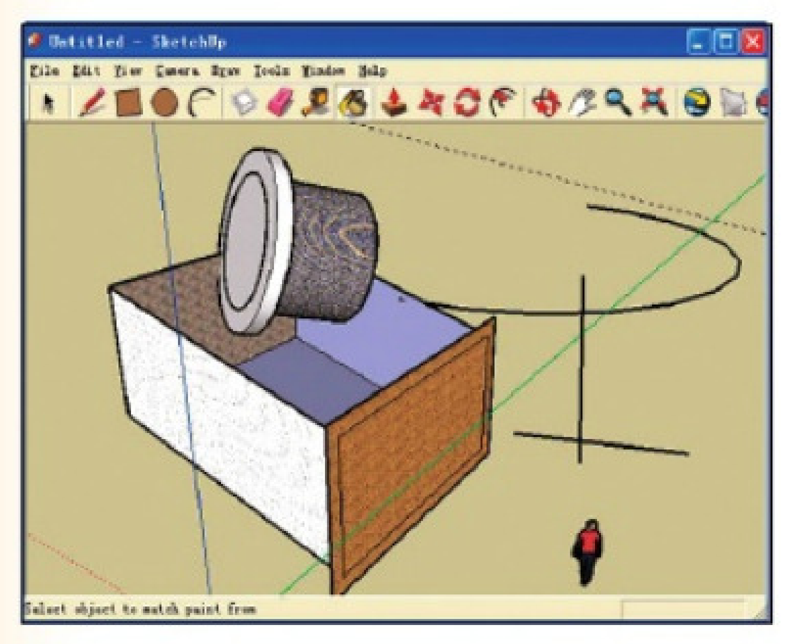


Universal Viewer 1.5.9

□大小：676kB □授权：免费
□语言：英文 □下载：http://www.skycn.com/soft/33916.html



从Win9X时代走过来的电脑玩家们一定会有这样的经验吧：按住Shift键右击某个文件，然后选择“快速查看”。这个功能在后来的操作系统中被取消，也许既有微软自己的道理却也有遗憾。现在安装上这款软件就可弥补这一遗憾，“快速查看”将被“Univeral Viewer”文字取代，同时你也无需按住Shift，直接右击即可。软件支持文本/RTF、常见图片/音视频、IE能查看的文件（如DOC、XLS等），同时还支持以二进制/十六进制/Unicode查看任何文件。如果你觉得还不够，该软件还支持大名鼎鼎的Total Commander的WLS列表插件（例如可扩展PDF格式），你只需在第一次运行时打开的软件说明中点击相应链接就能进入下载页面。



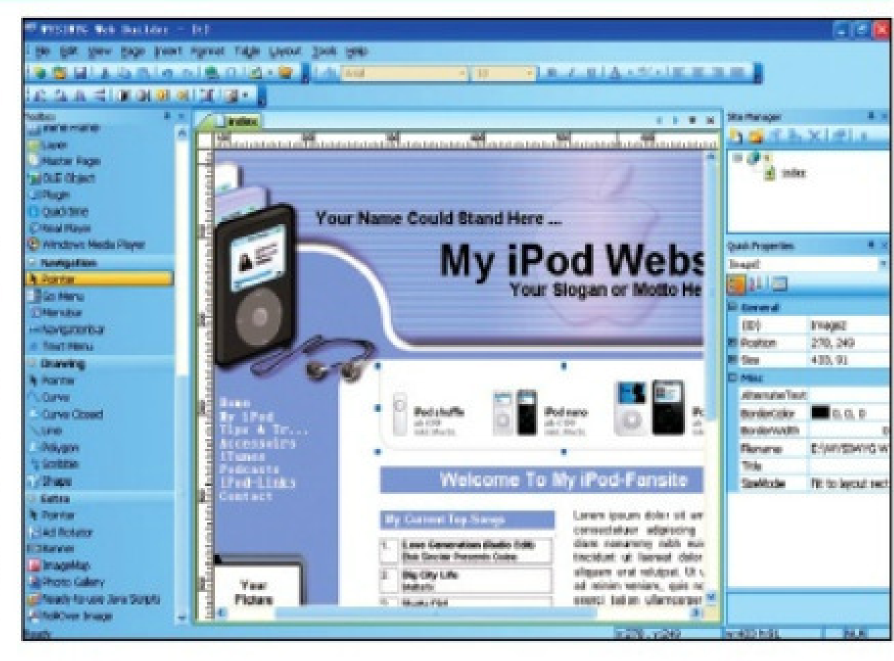
Google SketchUp 6

□大小：31.78MB □授权：免费（Pro版收费） □语言：英文
□下载：http://sketchup.google.com/download.html

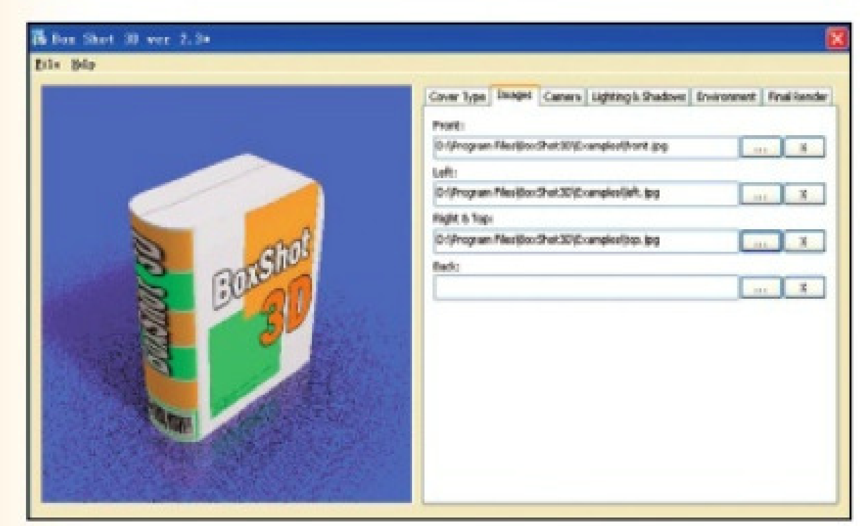
不知各位有否在Google Earth中自定义增加一种叫“3D Warehouse”（3D物件）的地标？在平整的地图上可突然看见一个立体的建筑，并可旋转观看。这是各地爱好者们把自己熟知的建筑物都做成了3D模型，例如法国的艾菲尔铁塔、中国的天安门等。那么到底它们是如何做出来的呢？使用Google SketchUP应当是最方便的制作方法之一了。通过这一软件，你可简单快速地“绘”出心目想要的3D模型，如软件口号说的那样构建起你自己的世界（Model your world）。软件在启动时有一个简明的动画教程，花十几分钟作一些停留，相信你很快就能上手的！

WYSIWYG Web Builder 4

□大小：2.12MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/27359.html



很多朋友限于网页制作的专业性知识要求，没法制作出自己满意的页面，即使是在专业的一些软件如Dreamweaver、FrontPage中制作出页面，似乎跟最后的效果也会有些偏差。此外，还有一部分经常从事网页设计的朋友，对一些固定元素的重复制作也已感到不胜其烦。“WYSIWYG”是英文中“所见即所得”的首字母缩写，通过试用，笔者发现它确实在很大程度上减少了设计与最终效果之间的偏差，并且将常见的一些网页设计元素，如分组按钮、文件上传、多图片展示等，制作成工具箱中的一个个“工具”，你只要选取它们然后“画”出来，再修改一下属性就万事大吉。有相关需求的朋友不妨一试。



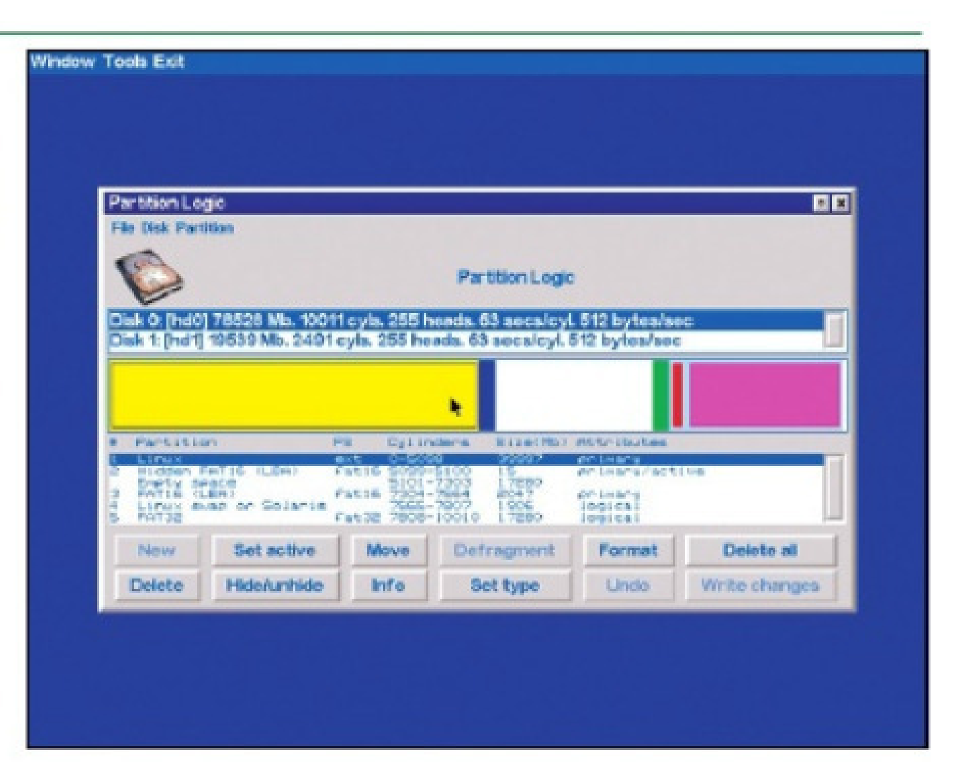
Box Shot 3D 2.3

□大小：616kB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/33224.html

一款非常专业的用于制作虚拟包装盒图片的软件。你只要选择好包装盒的前、左、上方等3张图片（当然也有背面图的选择，但视角则需变化），再选择需要包装盒的样式（例如是否是圆角），一个包装盒图片就能栩栩如生地出现在你面前。接下来，你可用鼠标在制作区拖动以改变视角，可改变包装盒的光影效果及其周围环境的各种参数。最后，选择所需最终图片的尺寸，再点击“Start Render”按钮，就可生成具有精细效果的图片。无论是用来正式制作，还是用来搞怪（把自己的照片放到包装盒上！），这都是个极好的工具。该软件有汉化版，请自行于网上搜索。

Partition Logic 0.66

□大小：4.39MB（ISO版） □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.skycn.com/soft/27108.html



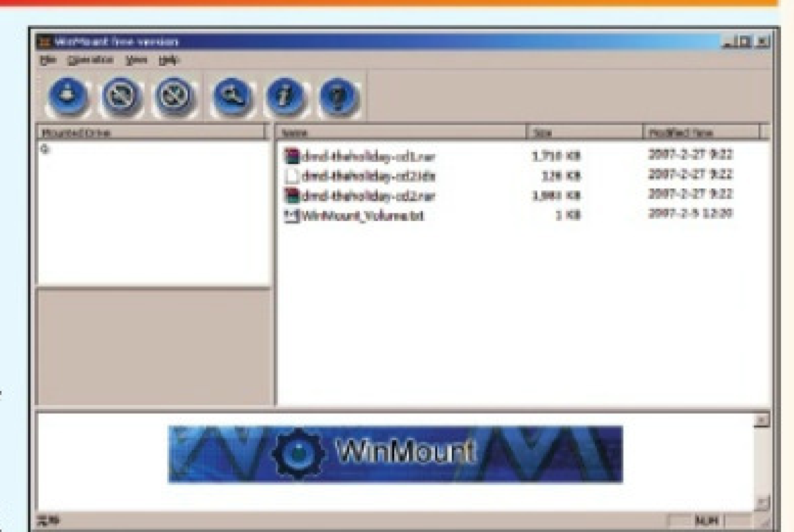
一款免费开源的磁盘管理工具，可用来对磁盘格式化、无损重新分配分区等。与其它磁盘管理软件不同的是，该软件不依赖于任何操作系统，它本身就带有自己的操作系统。这种特殊设定也使得它只能于PC启动时首先自启动，因此必须将其刻录到光盘或写入到软盘中，并在BIOS中设定光盘/软盘优先启动。上面提供的下载地址是光盘版的ISO镜像，其软盘版镜像可在此处下载：http://www.skycn.com/soft/27109.html，Windows用户要将此镜像正确写入到软盘上，还需使用WinIamge或RawWrite等工具，请自行寻找。P

中国共享软件

■重庆 CoCo

压缩文件变盘符——WinMount

□版本：1.0 □大小：870kB □授权：免费软件 □作者：WinMount
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://cn.winmount.com
□下载注册：http://cn.winmount.com/index.html



压缩文件巧变盘符

说明：一款帮助我们更加方便处理压缩包和光盘镜像中文件的小工具，支持常见的ZIP/RAR/ISO等文件打包格式，并将它们虚拟成单独的盘符。我们可像使用C盘D盘等驱动器一样直接读取压缩包中的文件，省去了频繁解压和压缩文件的麻烦，节省了时间和硬盘空间。软件还支持建立一个2GB容量、存在于内存中虚拟盘，达到高速文件读写的效果，同时虚拟盘只有在存在读写操作时才会逐步申请内存，空闲空间不会消耗任何系统资源。

点评：为了减小传输带宽消耗，网络上的大部分下载都是经过各种方式的压缩，下载回来的压缩包，要使用和修改其中的文件，往往要进行不少解压缩的操作。WinMount借鉴了虚拟光驱等软件的思路，直接将压缩包变成可读取的虚拟盘符。

系统重装重要数据不遗漏——Happy Backup

重要文件重装系统不遗漏

□版本：1.0 beta □大小：900kB □授权：免费软件 □作者：Roger
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://diy.hn8868.com/happywk □下载注册：www.skycn.com/soft/33348.html

说明：一款在我们重装Windows系统前，帮助我们将一些最可能遗漏的重要东西进行备份的小工具，同时在重装完系统后，又可很方便地使用它将备份的东西恢复到原始位置和状态。软件支持的备份项目有Outlook Express邮箱邮件和通讯簿、IE收藏夹、系统桌面内容及设置、我的文档等，在软件中选择备份前的操作系统，设置好备份文件的存储目录，轻松点击备份或恢复按钮，再健忘的你也不会丢失任何重要文件了。

点评：Windows系统使用时间一长，难免要进行重装。数据备份自然是大家都要在重装前进行的工作，但百密总有一疏，常常不是忘记备份收藏夹，就是让桌面的文件变成了“漏网之鱼”。Happy Backup帮助我们记住这些容易忘记备份的东西，让我们在重装系统前做到“万事俱备”。软件目前只支持XP系统。

视频分割专家——Video Split

□版本：5.83 □大小：18MB □授权：共享软件 □作者：飞华软件
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：30元 □未注册限制：只保留播放时间的20%
□主页：http://www.flyhua.net □下载注册：http://www.flyhua.net/down.htm

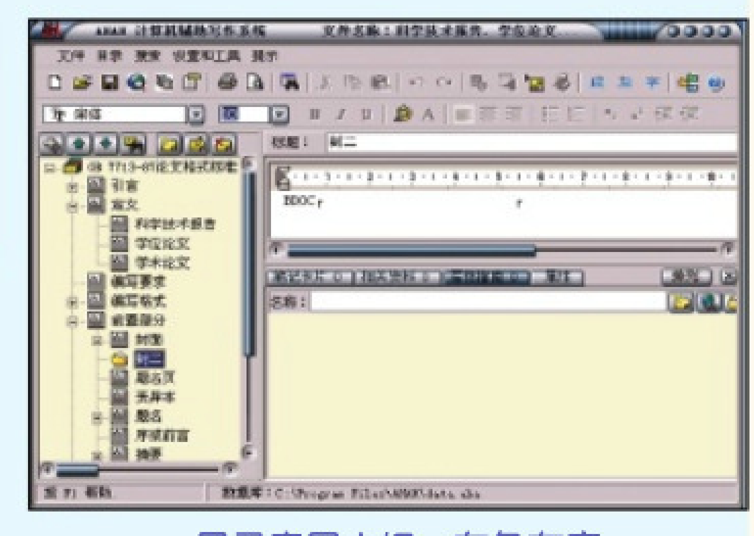
轻松分割各种电影

说明：一款帮助我们将大视频文件进行分割的小工具，我们可根据视频播放的时间段进行影音截取，将大视频切割成一个个更小的文件，便于网络传输和刻盘收藏。软件支持常见的AVI、DIVX、MPEG-1、MPEG-2、ASF、WMV、RMVB等视频格式，可支持高达2GB容量的视频。软件内置了一个视频播放器，让用户通过可视化操作精确选取所要截断的内容，分割后的文件很好地保持了原始视频的清晰度，最大程度减小了图像的失真。

点评：网速越来越快，视频文件也是越来越大，动辄上百兆甚至上G容量的影音文件在互联网上比比皆是，但下载以后，刻盘收藏或是重新分发，遇到的问题还真不少。如果想保存到只有700MB容量的刻录CD盘甚至是更小的U盘中，或只想保留自己喜欢的片段而不是整部电影，它可就派上了不小的用场。除了转压制截取的视频外，软件还能对AVI和MPEG文件直接进行流式截取。

舞文弄墨好帮手——AHAH

□版本：3.31.612 □大小：19.2MB □授权：共享软件
□作者：knowehow □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：239元
□未注册限制：30天试用期 □主页：http://www.knowehow.com/default.asp
□下载注册：http://www.knowehow.com/SoftDown.asp?ID=53



目录章回大纲，有条有序

说明：一款在我们写作过程中提供辅助帮助的小工具，软件综合了我们日常创作过程的步骤，通过它可事先建立整个作品的章节回目结构、整理故事大纲、创建通用的模版、管理我们的写作笔记卡片和进行素材的相关收集，让我们在从事长篇文字创作时不会再因资料堆积成山而手忙脚乱，无法理出清晰的头绪了。

点评：和市面上堆砌大量辞藻和华丽语句的文章库的写作辅助软件所不同，AHAH更像是一个武装了高科技的书童或秘书，介入我们的整个创作，帮助我们完成那些复杂的体力活，将写作过程进行合理化的安排，整理我们的灵感和素材，组织我们的文档规格，帮助我们高效率完成创作。

应用心得

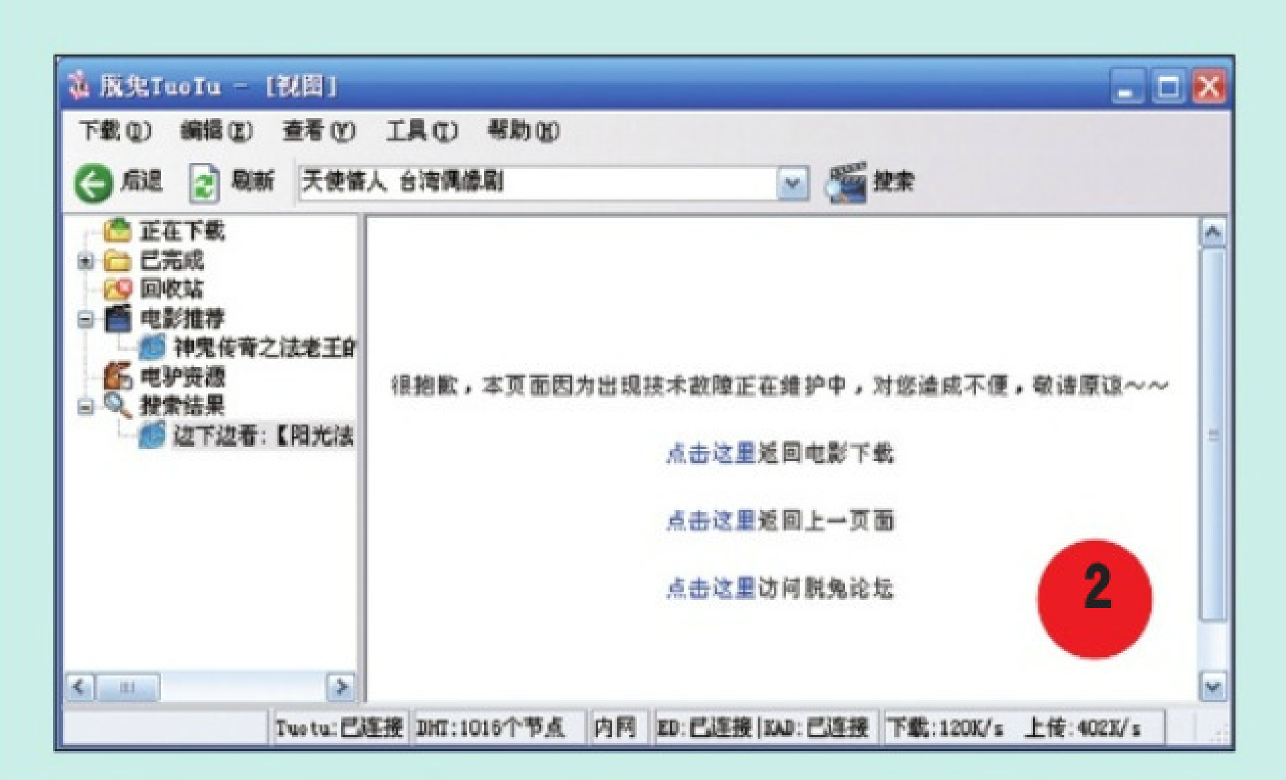
编者按：虽然“熊猫烧香”的作者已被逮住，沸沸扬扬的“烧香事件”似乎也暂告段落。但是，读者朋友们，对于病毒、木马、流氓软件的防范千万不能放松，养成良好的电脑使用习惯、及时升级杀毒软件至关重要。

本期推荐文章

让电影总能“边下边看”

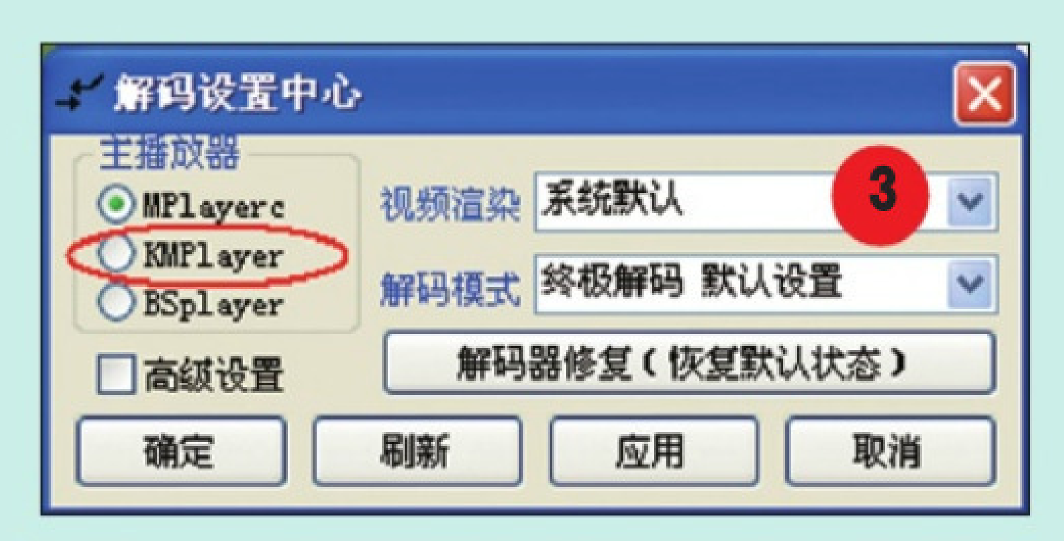
■安徽 屠志成

下载工具“脱兔”在新版中增加了电影“边下边看”功能，只要在下载时选择“顺序下载模式”（**如图1**），等到下载完成10%以上、下载速度不低于80kB/s时，在下载列表中右键单击文件名，选择“边下边看”，就可以打开播放窗口进行观看了。但心急的我们常常在电影还没下载到10%时就想一睹其芳容，或者虽然下载了10%以上而速度却达不到80kB/s时，脱兔并不允许进行播放；就算条件完全满足了，内嵌的播放器有时也会出现一直进行缓冲不能播放的问题，甚至还会现播放页面出现故障的情况（**如图2**）。面对这些让人郁闷的事情，我们就束手无策了吗？当然不是，变个法子，电影仍能边下边看。



现在让脱兔继续以“顺序下载模式”下载电影，我们自己来动手播放它。首先要找到正在下载的电影文件。这好办，在下载列表中右键单击正在下载的电影文件，选择“打开文件存放目录”（**参见图1**），就能找到它了。以BT方式下载的电影，可能文件夹中会有上、下或A、B两集，应选择前面一集。

其次要选择一款合适的播放器。下载的电影文件多为RM或者RMVB格式，“暴风影音”虽然是全能播放器，但播放这类格式未下载完成的电影时，却会提示渲染文件失败。经笔者试验，最好是使用“终极解码”中集成的KMPlayer进行播放。“终极解码”不仅内置了众多的解码器，还集成了3款著名的播放软件：MPlayerc、





KMPlayer、BSplayer。安装完成后，在“解码设置中心”里设KMPlayer为主播放器（**如图3**），这样双击电影文件，就可以用KMPlayer播放了。如果KMPlayer不是默认的播放器，在电影文件上单击右键，从打开方式中选择它（**如图4**）。KMPlayer能对脱兔下载的电影文件随时进行缓冲，所以基本可以保证播放的流畅性；如果播放时出现画面严重破损的情况，说明可以缓冲的数据已经不足，暂停一下再播放就可恢复正常。

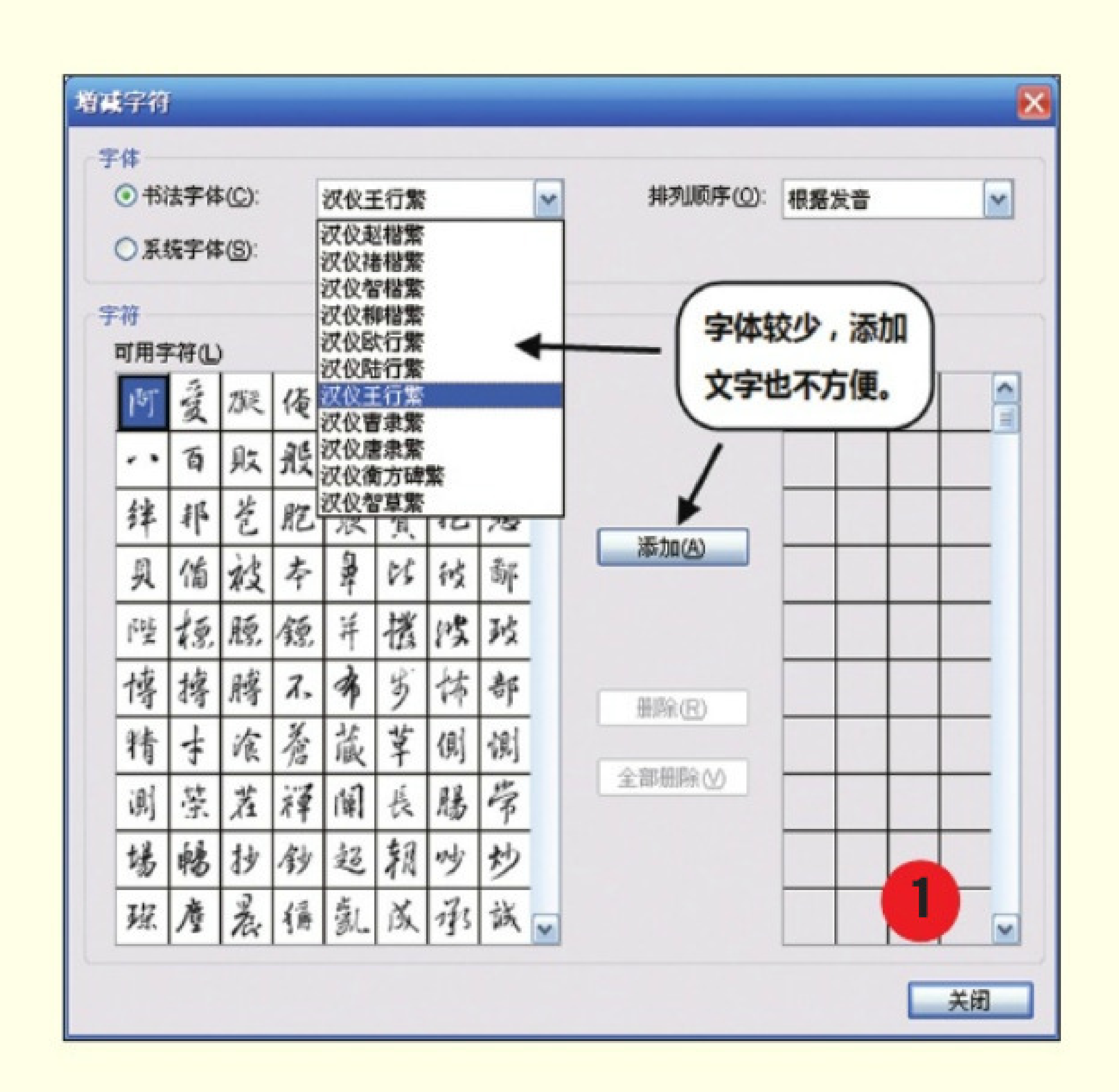
完善Word 2007的“书法字帖”功能

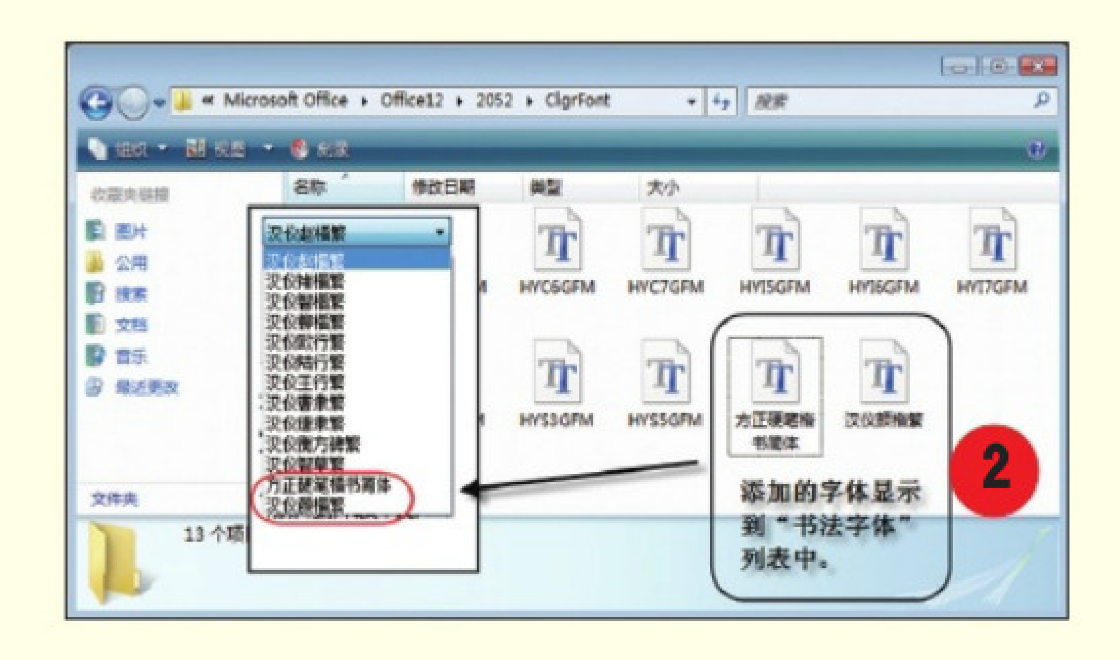
■安徽 TZ

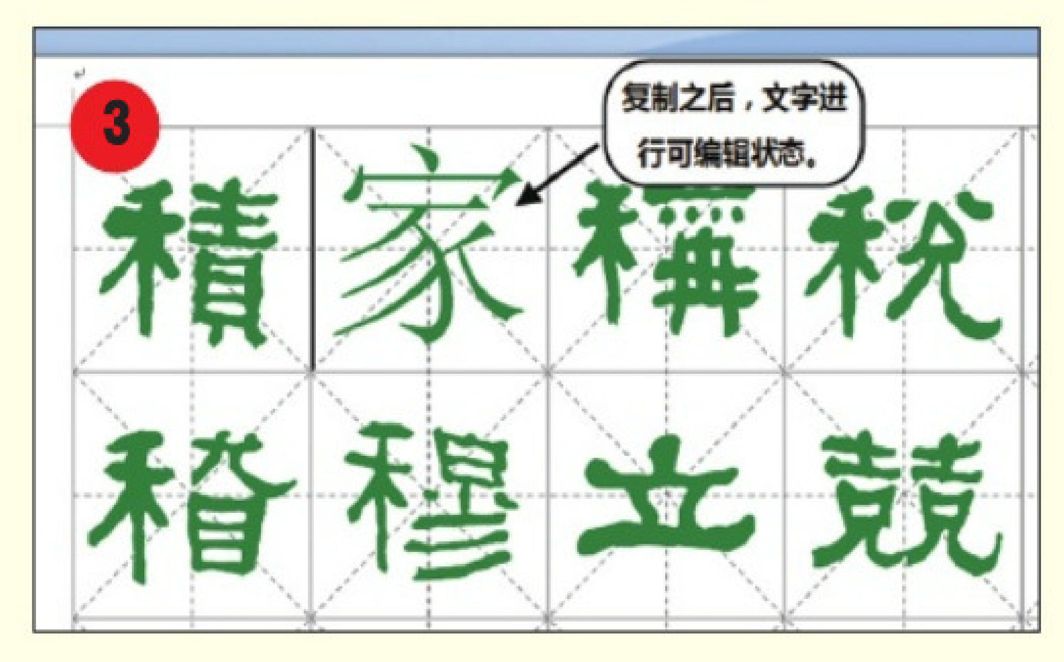
今年第4期的《利用Word 2007来DIY书法字帖》介绍了Word 2007的“书法字帖”功能，但该功能还有很多可以改进的地方。比如书法字体较少，不能使用输入法进行编辑等。本文拟着手解决这两个问题。

一、增添“书法字体”

Word 2007的书法字体较少（**如图1**），笔者情有独钟的颜体它就没有。不过它允许我们选择“系统字体”，所以可从网上下载需要的书法字体安装到系统中（复制到C:\WINDOWS\Fonts文件夹就可以了），这样从“系统字体”中就可以选择它了。







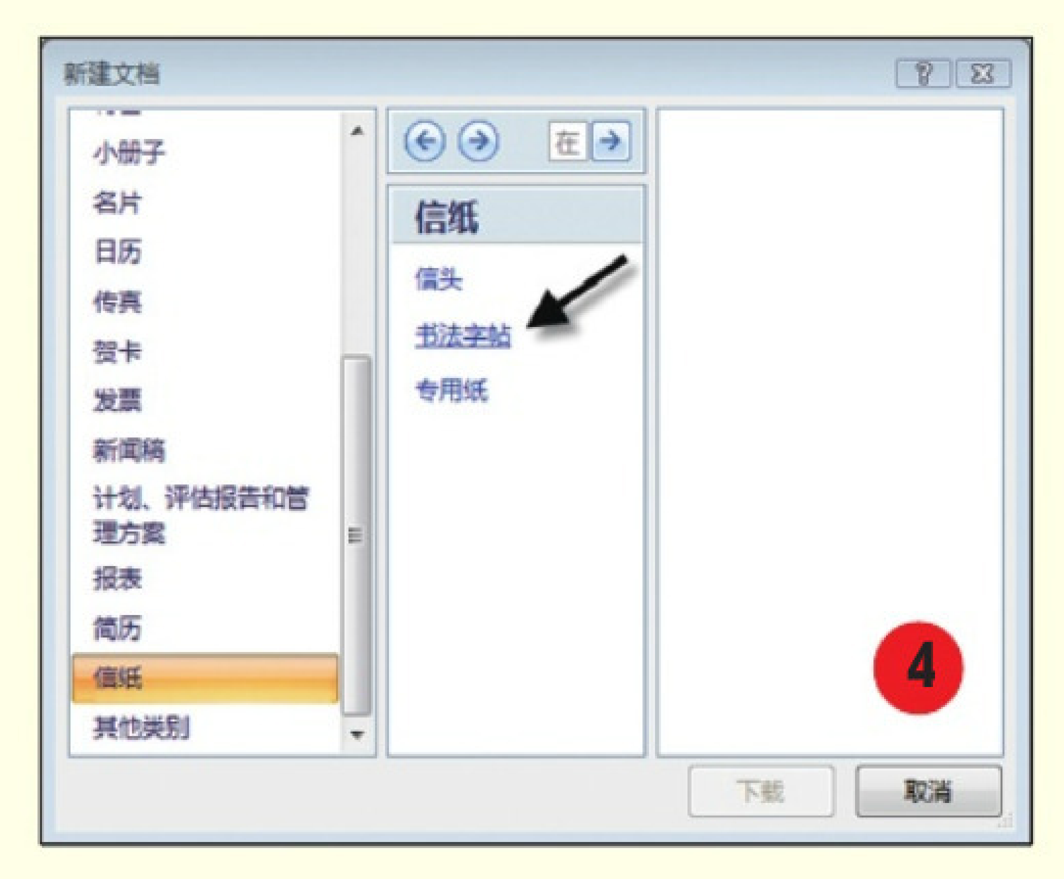
如果想把一些书法字体直接添加到“书法字体”列表中，可把这些书法字体复制到C:\Program Files\Microsoft Office\Office12\2052\ClgrFont文件夹中（假设Office 2007安装在C盘）。现在笔者需要的“汉仪颜楷繁”已被添加到“书法字体”中了（**如图2**）。

二、字帖文字随意编辑

Word 2007书法页面中的所有元素都处于保护状态，并且加了不可知的密码，默认只能通过“增减字符”对话框来增删字帖里的文字。如果要录入一首诗或一篇美文，实在不方便。可以用下面两个方法解决这个问题。

1.克隆法

设置好当前的书法页面后（可以添加几个字，便于后面用格式刷来刷字体），全选这个页面，再复制。新建一个空白文档，粘贴刚才复制的内容。粘贴过来的网格仍处于保护状态，但文字已经可以像在普通Word文档中一样编辑了，可把现成的文字粘贴到网格中，或者用输入法直接输入（**如图3**）。粘贴或输入的文字并不会自动变成字帖原有的字体，必须使用格式刷来刷一下。（注意：进行复制的时候一定要全选，不然粘贴过来的只有文字而没有网格。）



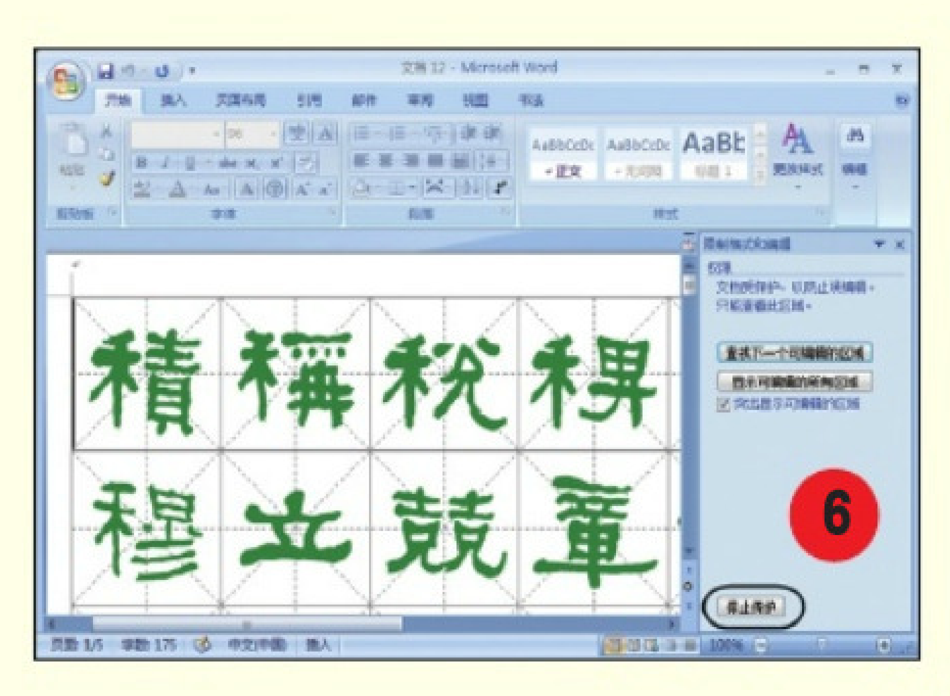
复制法有一个不足，就是在新文档中编辑字帖时，“书法”标签下的4个项目都处于不可用状态。所以在复制之前一定要先做好各项设置。

2.模板法



微软的Office网站上有一些“书法字帖”模板，虽然也加了保护，但有的并没有加密码。取消了保护，就可以对它进行编辑了。

打开“新建文档”对话框，选择“信纸”→“书法字帖”（如上页图4），Word 2007将联网搜索Office网站上的字帖模板，结果仍显示在这个列表中（如上页图5）。双击某个模板，或者选中它，再单击“下载”，会弹出一个进行正版验证的对话框；单击“继续”，通过了验证就可以下载该模板并在Word 2007中打开它。





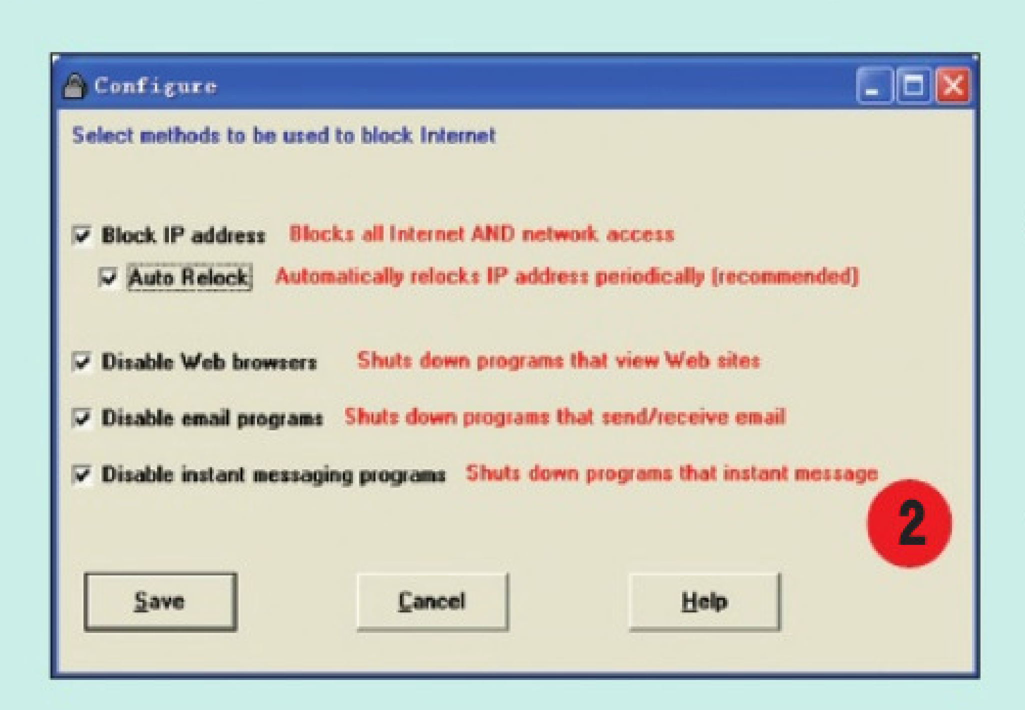
把光标定位到模板中的任一网格内，按一下空格键，窗口右侧会出现“限制格式和编辑”对话框（如图6）。单击“停止保护”，如果没加密的话，书法页面的文字立即进入可编辑状态，并且对字体、字号也可像普通Word文档一样进行修改。经试验，Office网站上的大部分模板都是没加密的。

模板法与克隆法相比，优势就在于它的“书法”标签下的4个项目是可用的（如图7）。在进行文字编辑之后，可以通过它们对模板进行任意的改造，使之符合自己的需要。

为Internet连接加上一把“锁”

■河南 花的神明

在使用电脑过程中，有时可能不希望别人随意使用你的电脑上网冲浪，但又不能直接拔掉网线，这就需要一款专用的网络连接加密软件。Internet password Lock可以对本机的Internet连接设置密码保护机制。当其处于激活状态时，会自动切断各种网络连接方式，例如使用浏览器冲浪、收发电子邮件、启动MSN Messenger即时聊天工具等。这样，别人不经你的许可，是无法在你的电脑上连接Internet的。而你只需输入预设的密码，即可自动恢复正常的网络连接。它只能在Windows 2000/XP/NT环境中运行。下载地址：http://files.download-by.net/download/142243-iplarc.exe。



Internet password Lock安装完成后，会自动弹出“Input administrator password”窗口（如图1）。勾选其中的“Conceal password while typing”项，表示输入的密码以星号表示，在其中输入管理密码后，点击OK按钮弹出“Configure”窗口（如图2），在其中可以设置网络连接的禁用方式。勾选“Block IP address”项，表示阻止所有的外网和内网连接；勾选“Disable Web browsers”项，表示禁用浏览器进行冲浪；勾选“Disable email programs”项，表示禁止收发E-mail；勾选“Disable instant messaging programs”项，表示禁用聊天软件。设置完成后点击“Save”按钮保存配置。之后Internet password Lock即可自动运行，对网络连接进行彻底封锁。同时Windows会出现“本机网络连接受限制或者无法连接，您可能无法访问Internet或部分网络资源”的警告信息。这就给别人造成网卡等硬件受损或者系统出错的假像，从而有效限制了别人的上网操作。

在系统托盘中双击“Internet password Lock”图标，在弹出的窗口中的“Internet Status”栏中显示“Locked”，表示当前网络连接处于锁定状态（如图3）。如果你需要解除锁定的话，在“Password”栏中输入预设密码，点击“Unlock Internet”按钮即可恢复正常的Internet连接。在Internet password Lock处于解锁状态时，当你需要改变管理密码时，在Internet password Lock窗口中点击“Security”→“Change Administrator password”，在密码设置窗口即可重新输入密码了。

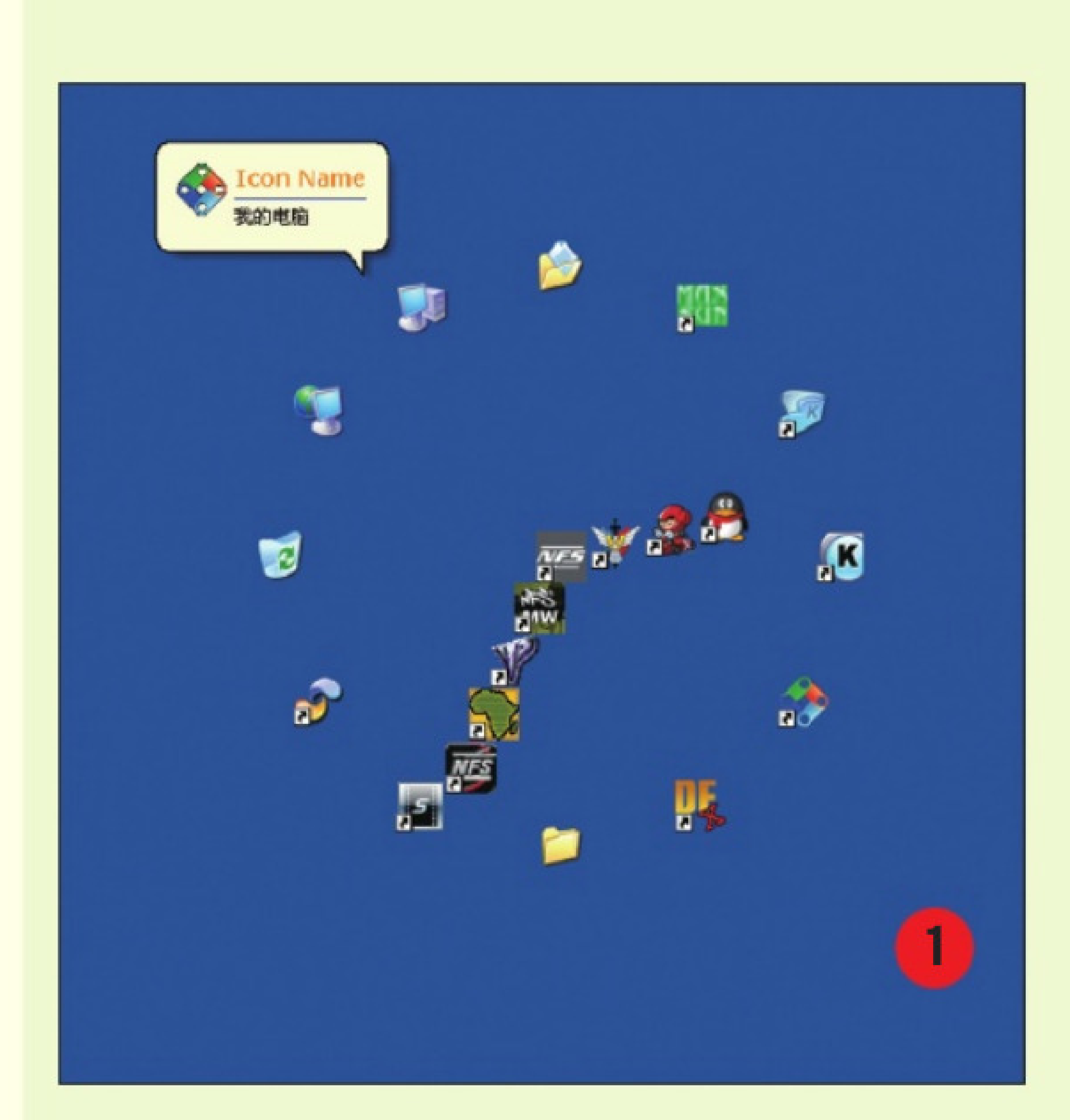
最后说一下：Internet password Lock采用了特殊的运行机制，你不能在系统中直接将其删除。如果需对其卸载时，在其窗口中点击菜单“Files”→“Uninstall Internet password Lock”，即可将其彻底删除。



为桌面图标找个“魔术师”

■河南 冰玉

我们几乎时刻都要接触到Windows桌面。在桌面上可以放置各种快捷图标，通过双击可迅速启动所需的程序。但是，Windows的桌面图标造型和布局缺乏新颖的变化，也无法伴随鼠标的动作产生不同动画效果。每天面对千篇一律的桌面图标，确实让人感到乏味。Desktop Icon Toy（以下简称DIT）是款有趣的桌面图标管理软件，可让你轻松拥有充满动感、造型独特、布局别致的桌面图标。有了DIT这个桌面图标的“魔术师”，就可让你的Windows桌面显得与众不同。其下载地址为http://www.idesksoft.com/DesktopIconToy.exe。



一、改变桌面图标布局

在默认情况下，DIT跟随系统自行启动，运行后桌面图标的布局随之立即发生有趣的动态变化。在系统托盘DIT图标的右键菜单上点击“Layout”项，在弹出菜单（**如图1**）中可以看到其预设了“Clock”（时钟）、“Circle”（圆形）、“Around”（矩形）、“Cross”（十字形）、“Align to Left”（与屏幕左侧对齐）、“Align to Right”（与屏幕右侧对齐）、“Align to Topt”（与屏幕顶部对齐）、“Align to Button”（与屏幕底部对齐）等方式。选择不同的图标排列方式，桌面图标随之产生动态运动效果，并组成对应的布局图形。例如选择其中的“Clock”项，就可让你的桌面图标按照当前的时间组成时钟形状（**如图2**），显得十分有趣。如果你对DIT预设的图标布局不满意，可在屏幕上拖动图标，将其摆放成自己满意的形状；之后点击菜单“Layout”→“Save Layout”项，将自定义布局保存起来。以后需恢复自定义布局时，点击菜单“Layout”→“Restore Layout”项，即可恢复自定义图标布局。

二、让桌面图标充满动感

在Windows默认的状态下，将鼠标移动到所选择的图标时，图标几乎没有任何动态变化。DIT可以打破常规，让桌面图标随着鼠标的动作产生有趣的变化。在DIT的右键菜单中点击“Hover Effects”项，在弹出菜单中点击“Dance Icon”项；当将鼠标移动到任意桌面图标时，图标即可产生“蹦跳”动画。点击其中的“Blink Icon Text”项，当鼠标指向某图标时，该图标的名称即可出现“闪烁”动画；点击其中的“Shake Icon Text”项，当鼠标指向某图标时，该图标的文字就会出现“跳跃”显示效果；点击其中的“Show/Hide Icon Text”项，当鼠标指向一图标时，正常显示该图标说明文字，离开时文字消失。



应该指出，当DIT启动时，桌面图标的布局和文字显示特效都是随机产生的。DIT还提供了灵活的图标隐藏方式。在其右键菜单中点击“Icon Hiding”项，在弹出菜单中选择“Always Hide”项，表示直接隐藏所有图标；选择其中的“Hide when off Icon”项，表示当鼠标指向图标时，桌面图标会全部出现，否则就会自动隐藏；选择其中的“Hide when off Desktop”项，表示当鼠标离开桌面时，图标自动隐藏，否则就恢复显示。当你在DIT中选定了满意的图标布局后，当然不希望别人随意对其进行改动。在DIT菜单中点击“Lock Icon”项，在弹出菜单中点击“Fixed Lock”项，表示对图标布局进行锁定，禁止移动任何图标。

三、调整图标的尺寸

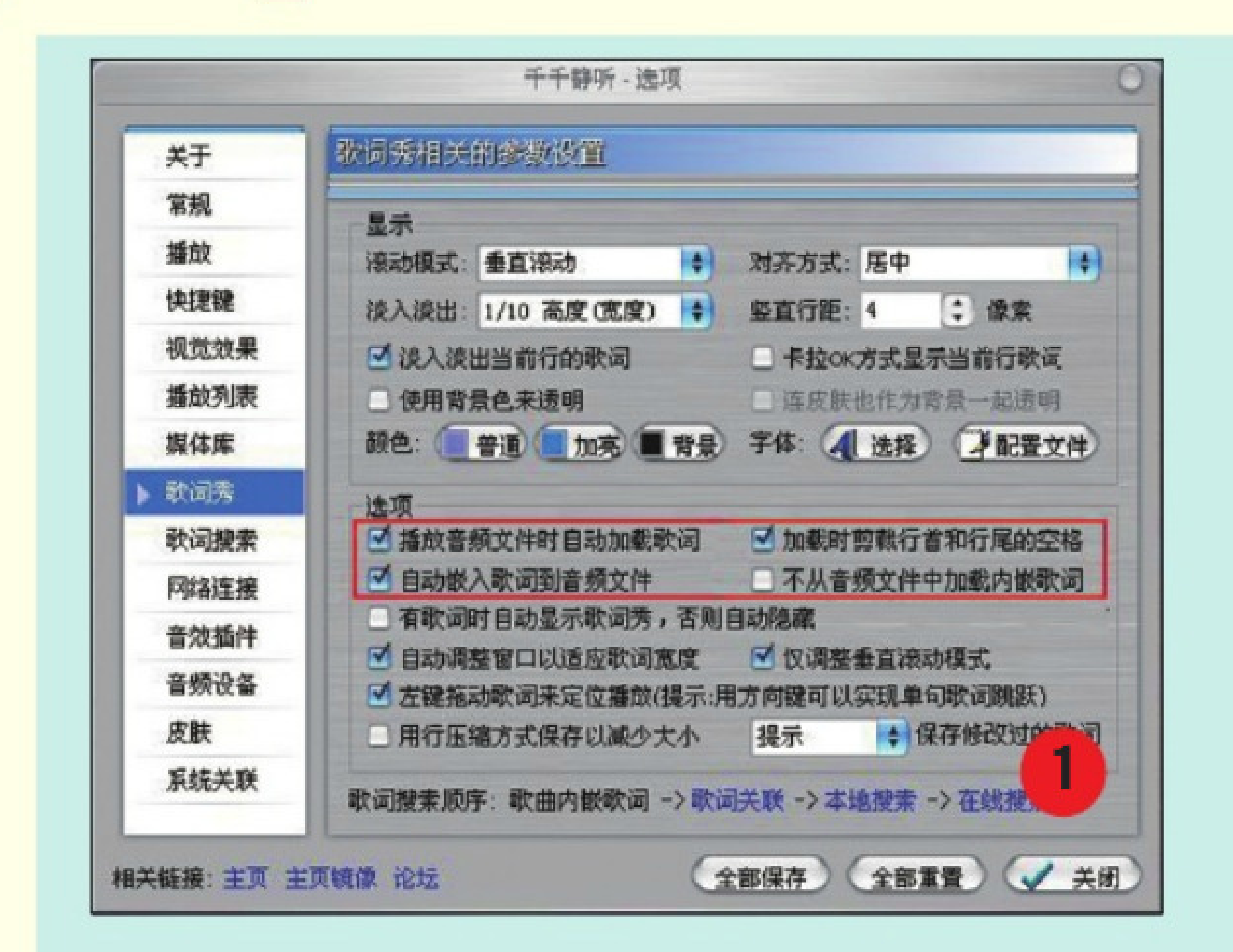
看惯了桌面图标一成不变的尺寸，会让人感到厌倦，DIT可以让你随意改变图标的显示尺寸。在DIT菜单中点击“Icon Size”项，在弹出菜单中可以选择“32×32”“48×48”“64×64”“128×128”等图标尺寸，图标的大小会随之发生变化。当然，其尺寸应和屏幕的分辨率项相适应。点击DIT的“Miscellaneous”→“Start With Logon”项，表示设置是否允许DIT跟随系统启动。

巧将歌词嵌入音频文件中

■湖北 尹飞

我们已经习惯了边听MP3边看歌词了，而且随着网络的普及，下载喜欢的MP3及歌词也都很方便。但是不管怎样总有不能上网的时候，这时该怎么办呢？

通常的办法是将歌词文件保存下来，拷贝到不能上网的计算机上，然后播放时指定歌词的位置，这样就可边听MP3边看歌词了。但这种方法手工操作的步骤较多，多少有些不便。其实我们如果使用“千千静听”（官方网站：http://ttplayer.com/）的话，就有更简便的方法来解决。



首先打开千千静听，在播放器上右击鼠标；选择“千千选项”，在“歌词秀”选项卡中将“播放音频文件时自动加载歌词”和“自动嵌入歌词到音频文件”两个选项前打勾（**图1方框中**）；选择“全部保存”，“关闭”退出。然后播放歌曲，千千静听就会自动将歌词嵌入到音频文件中了。这时我们只需将歌曲拷到我们所要听歌的计算机上，重复上面的步骤，然后用千千静听播放就可以了。不管能否上网，歌词都会自动显示出来。只是要注意一点，在“不从音频文件中加载内嵌歌词”选项前不能打勾（**图1方框中**）。



如果不慎嵌入了错误的歌词也不要紧，只要在“歌词秀”——“内嵌歌词”选项中选择“从音频文件中删除”（**图2方框中**），然后再下载正确的歌词就可以了。怎么样，很方便吧？

为你的电脑安全性做鉴定

■北京　王荣福

相信每个使用电脑的朋友都非常关心自己电脑的安全性问题。如果你是个电脑高手，可以靠经验进行判断；如果你是个菜鸟，那就可以借助一个名为“安全分析专家”的小工具（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/48650.htm），随时对系统安全进行检测分析。

“安全分析专家”软件使用非常简单。启动后在其程序界面窗口中选择“向导”选项卡（**如图1**），点击“扫描系统”按钮即可开始对系统进行扫描分析。程序首先对系统启动项目进行扫描，然后检测系统中隐藏的进程、服务、驱动、克隆账号等，检测非常全面。扫描完毕后，在“扫描”选项卡中显示扫描结果列表，其中危险性较高的项目将会以红色醒目标记（**如图2**）。

检查完毕后，切换到“报告”选项卡中，在报告文件最后会显示安全评估得分。点击“保存成报告文件”按钮，就可将扫描状态输出保存为报告文件。如果你担心自己的电脑有安全问题，可把该报告文件发到网上，让网友们帮你鉴定一下。





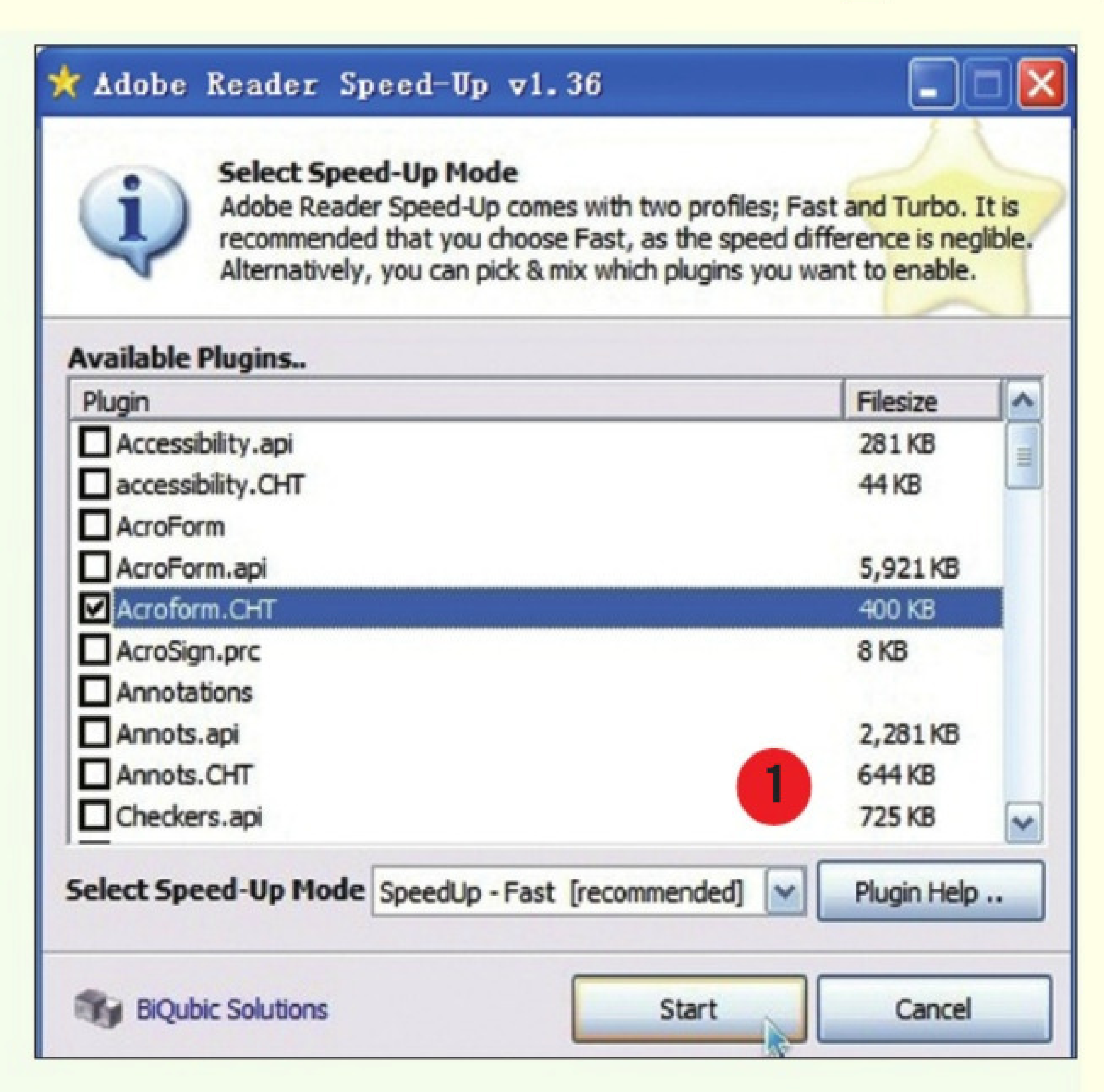
让你的Adobe Reader提速

■北京　秋之菊

众所周知，PDF文件格式是电子发行文档事实上的标准，而Adobe Acrobat Reader就是查看、阅读和打印PDF文件的最佳工具！使用Acrobat Reader的用户很多，但在使用时，会觉得自己的启动得很慢，需要花费很长时间。其实它启动慢是因为在启动时加载了很多插件，而实际上有的插件你根本就用不上。通过Adobe Reader Speed-Up这款小软件（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/24358.htm），你就可以随心所欲地定制Adobe Acrobat Reader启动时加载的插件，速度自然会快不少。

软件下载后，解压缩并启动。首次执行时程序会询问欲使用的语言，选择“English”后点击“Okay”继续。接下来会出现询问是否要看说明文件的对话盒，点击“是”就会开启文字文件，可以对此程序多些了解。来到程序主界面，先点选右下角的“Change Settings”进入设定对话框。在“Settings”设定画面中有“Adobe Reader Directory”与“Backup Location”文本框，正常情况下文本框内会自动填入Adobe Acrobat Reader的安装文件夹，也可以手动设置；确定文件夹路径没错后，点击“Save”保存设定。回到主界面，选择“Speed Up”项目后，按下“Next”开始调整插件的设定。在调整插件对话框的下方，有“Select Speed-Up Mode”下拉选单可选择，里面提供了4种作者预先建立的设定。这里笔者建议一般用户选择“Fast”这一项就好（**如图1**），然后点击“Start”，程序就会自动修改Adobe Acrobat Reader的设定；随后点击“Finish”，开启Adobe Acrobat Reader速度就会有显著的提升。

点评：如果用户除了阅读之外还需做些其它应用，可以点选某个插件并点击“Plugin Help”，旁边会出现关于该插件的说明。确定是要用的功能时，就勾选该插件前的复选框，然后再按下“Start”直到完成修改。





病毒名称：戴尔夫变种DY（Worm.Delf.dy）

病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：

该病毒运行后会感染用户计算机上的EXE可执行文件，同时，受感染的计算机还会出现蓝屏、频繁重启以及系统硬盘中数据文件被破坏等现象；可通过局域网进行传播，进而感染局域网内所有计算机系统，最终导致整个局域网瘫痪，无法正常使用。

手工删除：

一、清除内存中的病毒

1.由于该病毒会禁止“任务管理器”运行，可使用第三方进程管理工具，如Procview等结束病毒的进程。

2.在进程列表中找到“internat.exe”项，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”；点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”；同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.在硬盘的各个分区上点击鼠标右键，选择“打开”，切忌直接双击。

3.删除根目录下的“setup.exe”和“autorun.inf”文件。

4.进入Windows目录下的system目录中（默认为C:\windows\system），将其下system32.vxd、1.exe、2.exe、3.exe、4.exe、5.exe、6.exe、7.exe、8.exe、9.exe、10.exe以及svchost.exe文件删除。

5.删除C盘根目录下的“_.de”文件。

6.重新启动计算机，检查以上被删除的几个文件是否还存在。如果不存在，则病毒已被清除干净。



三、修复被病毒感染的文件

由于该病毒还有一些变种会感染EXE可执行文件，因此建议采用杀毒软件进行全盘扫描，以彻底清除。

读者　高伟问：我有一些老照片，打算弄到电脑中长期保存。于是用扫描仪扫描，但发现效果不佳，主要是图片上有很多网纹，不知该如何解决？

答：老的黑白照片或印刷品扫描的图片出现网纹是较常见的问题，通常扫描仪附带的扫描软件中具有“去网”功能，扫描时将其选中便可有效除掉。对于已经产生网纹的图片，我们可以在Photoshop中用简单的4个步骤搞定，非常方便，不妨试试。其步骤如下：复制图层、图像-反相、图层模式-线性光、滤镜-高反差保留。具体操作为：在Photoshop中打开图片，复制一层，反相操作，在图层模式中选择“线性光”，选择菜单“滤镜-高反差保留”。最后还可根据需要再锐化一下，以提高照片的清晰度。

读者　郭子问：我单位建有一个带有域的局域网，我在加入域后对系统做了一个Ghost备份。但前段时间因感染病毒，恢复备份后，准备重新登录域时，发现不能登录了，提示：系统主域计算机账户丢失，请联系管理员。请问这是怎么回事？

答：“域”是管理和维护大型网络所必须的逻辑环境，Win2000/XP的专业版都可允许加入到域环境中，以接受集中的管理和策略限制。域是一个有安全边界的计算机集合。在同一个域中的计算机彼此之间已建立起了信任关系，在域内访问其他机器，不再需要被访问机器的许可了。因为在加入域的时候，管理员为每台计算机在域中建立了一个计算机账户。这个账户也是有密码保护的，在域中被称为登录票据，它是由域控制器上的KDC服务来颁发和维护的。为了保证系统的安全，KDC服务每30天会自动更新一次所有的票据，并把上次使用的票据记录下来，周而复始。也就是说服务器始终保存着2个票据，其有效时间是60天；60天后，上次使用的票据就会被系统丢弃。如果你的Ghost备份里带有的票据是60天的，那么该计算机将不能被KDC服务验证，从而系统将禁止在这台计算机上的任何访问请求（包括登录），需要请求管理员重新设置计算机安全票据，才能重新登录域环境。

读者　夏明扬问：我经常在上网时使用QQ与朋友们聊天，但我发现QQ在启动登录时总是很慢，差不多要两三分钟才能正常使用。请问如何让QQ启动速度变得快些呢？

答：这主要是因为QQ在启动时加载了很多不必要的功能。你可通过下面设置，让QQ启动速度变得更快些。

首先把QQ面板上多余的选项都“隐藏”起来：进入“菜单”→“系统设置”→“面板设置”→“系统面板”，把这里的选项全部都隐藏掉。然后关闭QQ的自动更新功能：进入“菜单”→“系统设置”→“自动更新设置”，选择“不启动自动更新”选项。

接着我们可以关闭QQ自动检测网络状态的功能，具体方法就是进入“菜单”→“系统设置”→“登录设置”，去掉对“自动检测网络状态”的选择。最后要注意只使用默认的QQ皮肤：进入“菜单”→“更新皮肤”，选择“标准界面”。经过上面的设置后，相信你QQ登录时的速度就会变得快些了。

读者　冯兵问：我买了台NEC DVD刻录机，安装其自带的正版刻录软件Nero 6后，发现有些功能无法实现，比如不能进行光雕刻录。另外，刻录CD音乐碟片时常常出现爆音，不知原因何在？

答：Nero系列软件采用不同的序列号来区分版本的功能。不同版本的安装包都是一样的，如果安装时输入专业版的序列号，安装后就是专业版的；如果输入的是OEM序列号，安装后就是功能有所限制的OEM随机版。估计你在安装时输入的是安装光盘上附带的OEM版序列号。你可去Nero官方网站上购买专业版序列号，再重新安装，就能实现光雕刻录等全部功能了。

Nero支持的音频文件有WAV、MP3、MPA等，可将这些格式的音频文件直接刻录为CD音乐碟片。其“过滤器”界面中还可以对所选定的音乐加入一些音频特效，“确定”后回到主界面点击“刻录”按钮就可进行刻录了。在刻录音乐CD时注意要把刻录速度设慢一点（推荐8X），这样刻出来的CD才不容易产生爆音。

读者　老刘问：看了前几期中介绍的指纹加密的问题，我比较感兴趣，但我不想购买价格较高的指纹识别器。请问是否有用其他身体特征来对计算机进行加密呢？我的笔记本电脑带有一个摄像头。

答：实际上除了指纹外，利用我们每个人身体上的其他独一无二的特征也可以对计算机进行保密。比如眼底虹膜识别，声纹识别等。对于个人用户来说，推荐你使用人像识别技术。只要具备一个摄像头，然后安装Alparysoft Video Lock这款软件，就可轻松实现人像智能识别功能。这对带有摄像头的笔记本电脑而言，用起来很方便。

Alparysoft Video Lock能兼容大多数的数字摄像头，只要你的摄像头支持RGB24或I420格式即可。它能根据人的相貌特征来识别电脑前的用户是否合法用户。暂时不用电脑时，你可将电脑锁定。当你再次回到电脑前坐下，摄像头就会自动对你的面部进行侦测识别；确认用户身份后，电脑才会解锁。如果有非法用户试图登录你的计算机，Alparysoft Video Lock还可帮你保留下他们的登录证据。每次进行“开锁”操作的时候，程序都会对登录者做拍照记录，我们可在程序主界面的“View Logs”中查看这些记录。看到当前显卡的显存频率、原始核心频率等参数。再单击该程序界面中的“Settings”功能按钮，进入到你关心的超频保护设置界面。将该界面中的“Use Clock Safety……”项目选中，接着会发现其中的“Core”设置项与“Mem”设置项将被自动激活，此时再把显卡能够安全工作的最大显存频率范围与核心频率工作范围输入其中。以后再对显卡进行超频时，即使超频设置不当也能降低风险。



实用至上
——二手笔记本选购完全手册

■湖南 giggles

前言

在“大移动时代”，拥有一款属于自己的笔记本电脑是我们的共同向往。然而高期望值与有限的资金形成的反差同样是许多人的现实——对于学生和刚开始工作的朋友，一款好笔记本电脑能让工作学习如虎添翼，让休闲娱乐如鱼得水，而他们也是购机预算最紧张的群体。在这种情况下，一款合适的二手笔记本电脑就成为一个值得考虑的选择。下面我们将本着实用至上的原则，从用户需求、购前准备、市场状况、实战购买到验机测试和清洁升级等，围绕14个关键词对二手笔记本电脑选购进行系统剖析。如果你想把对笔记本电脑的向往变成现实的，请跟我们一起来吧。



成批出售的二手笔记本电脑

二手笔记本适合你么？ 关键词：“现实”与“经典”

与其苦候高枝上的葡萄掉下来，还不如现在就把触手可及的西瓜抱回家。

1.现实之选

二手笔记本电脑对两类特定人群是最适合的选择：第一类是已明确二手产品能够满足自己需求的用户，他们购买笔记本电脑是为了办公、学习、文字处理、上网。至于那些锁定大牌主流产品、决意节衣缩食或等上一年半载也要一步到位的人就更需细想一下了，不管怎么降价，“主流”笔记本电脑没有八九千元是扛不回家的，真有必要那么辛苦么？现在市场上最便宜的全新12英寸笔记本也要3700元左右，而一款配置更好的八九成新二手IBM X21市价仅2000元左右，完全能够胜任Office等主流软件。考虑到IBM笔记本的品质、设计，少花近一半的钱获得更好的可靠性，与现在的低端产品相比仅速度略慢一些。笔者的建议是：该出手时就出手，与其苦候高



IBM X21



iBook G4

枝上的葡萄掉下来，还不如现在就把触手可及的西瓜抱回家。借助它给学习工作带来的推动力，踏实地追求自己的理想。

2.经典二手 vs 低价新机

大量5000元以下低价新机的上市反而令二手市场变得更热闹。在2006年圣诞节前，笔者以4400元的代价将一款成色相当新的二手“小白”（编者注：苹果iBook笔记本电脑的俗称）抱回家得偿夙愿。虽然这样的价钱完全可以买到一款新的低价笔记本，然而笔者几乎是不加思索地选择了拥有1.33GHz处理器、512MB内存、40GB硬盘、COMBO光驱的前者。像笔者一样认为经典二手比低价新机更超值的人群，正是二手笔记本的第二类主力买家。他们往往对某个国际一线品牌情有独钟，只是因为预算有限而与目标咫尺天涯（比如笔者这款末代“小白”一年前还是近万元的身价，现在的新Macbook也要万元出头）。既然中意的是设计和品牌，性能又完全够用，成色够新的昔日经典当然就成了实际的选择。至于在价位相差不大的情况下放弃新机选经典，主要理由有4个：

(1)高品质>低成本

拿一款用过一二年的IBM ThinkPad笔记本电脑与目前的超低价产品相比，很容易看出两者“真实价值”的差距。目前价格在5500元以下，与低价新机处于同一价位区间的二手产品，通常都是当年售价上万元的经典高端机型，比如HP EVO N620C和IBM ThinkPad T40。它们往往拥有出色的做工、较高的稳定性和均衡的整体性能，而这些都是返修率高、低成本制造产品所无法企及的。即使考虑到折旧因素，这样的二手产品在使用寿命方面也比因先天不足而“早衰”的超低价产品要好。

(2)好屏幕>新面子

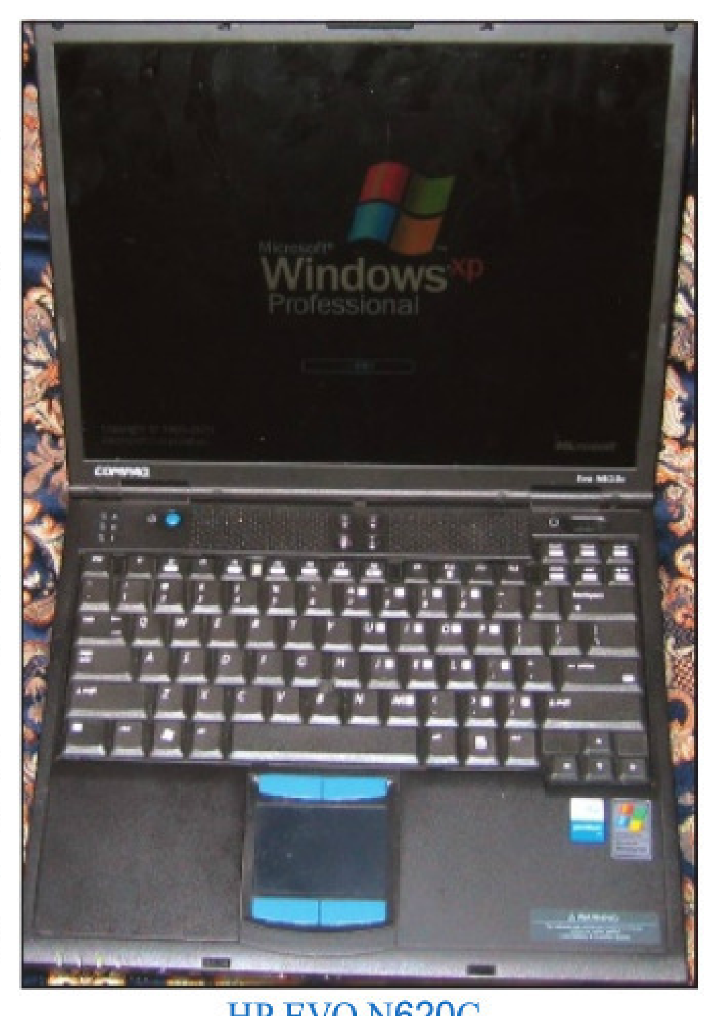
液晶屏幕既是笔记本电脑最关键的部件之一，也是最易老化的部件。然而“新不如旧”的现实在这部分反而更为直观——由于高档机型普遍使用的是A级面板，对显示性能都有严格标准；而受成本的限制，5000元以下的低价产品通常采用B级面板。在日后的长期使用中，即使二手产品多了一年以上的使用时间，其老化速度也要低于全新的低价产品。

(3)强硬件>弱体质

在配置上，过去的高端产品往往具备完整的迅驰组件+512MB内存+无线网络+32MB独立显卡的配置；而全新的神舟天运W130S仅配备Celeron M 1.3GHz处理器、256MB内存和集成显卡。而在一些隐性配置上，两者更是判若云泥。二手高端产品采用高品质接口、电源、电池组和电子元器件等，目前的低价产品通常存在选用台式机配件和普通零配件来压缩成本。在长期使用中，二者之间的优劣将更加明显。

(4)优秀设计>劣等工艺

苹果、索尼、IBM等品牌的高端产品拥有出类拔萃的外形设计，机身材质也很讲究——钛合金、镁铝、碳纤维各有特色，便携性上佳；低价产品往往采用ABS工程塑料材质，模具做工平平。虽然新产品比带有使用痕迹的二手机好看，但经过一段时间的使用之后，外壳掉色、转轴松动、边角开裂等常见状况会让这些低价产品原形毕露。无论新旧，高端机型为了保证其稳定性和使用舒适度皆应用了多项专利技术，散热性能优异；而低价机则是乏善可陈，只要能用、只要“热而不死”就行。



HP EVO N620C

市场全局观

关键词：“货源”“机种”“卖场”

IBM、惠普-康柏、戴尔以及日系一线大厂的昔日主流与高端产品，是现在二手笔记本市场的绝对主力机种。

> **为什么选择二手？**
>
> 一日千里的技术进步使得我们的生活质量不断与时俱进，电子产品更新换代越来越快。这一方面加速了一部分高端用户的换机速度，产品贬值周期相对大为缩短；另一方面，大批在此过程中淘汰下来的笔记本电脑，为二手市场提供了够质够量的选择。几年前花五六千元连一台主流台式机都凑不齐全，现在只需用相当于1/3的预算，就可获得一款性能更佳还能带着跑的二手笔记本。在PC性能领先实际需要的大背景下，作为曾经的主流，可以说其配置除对付不了大型游戏外，没什么干不了的。

笔记本测试

1.二手笔记本的货源构成

(1)公司用机

二手市场中很多产品是国内外公司出于更新换代需要而出售的，其成色差异较大。一般来讲，欧美企业淘汰下来的产品往往使用时间较短，配置和成色都不错，机器上一般都贴有资产证明。另外一种是IBM、HP等大厂在国外市场的出租产品，或是大经销商的样品和积压库存。它们往往通过香港专业公司进口入关，在深圳进行分拣分类，然后按


成色很新的IBM笔记本货源充足

成色定价发出。因为是通过回收→检查→维护的程序进入市场，品质相对较好。这类货源是正规二手商家的主力进货渠道，因为同种型号的机器量大，有充分的挑选余地。

(2)翻新机

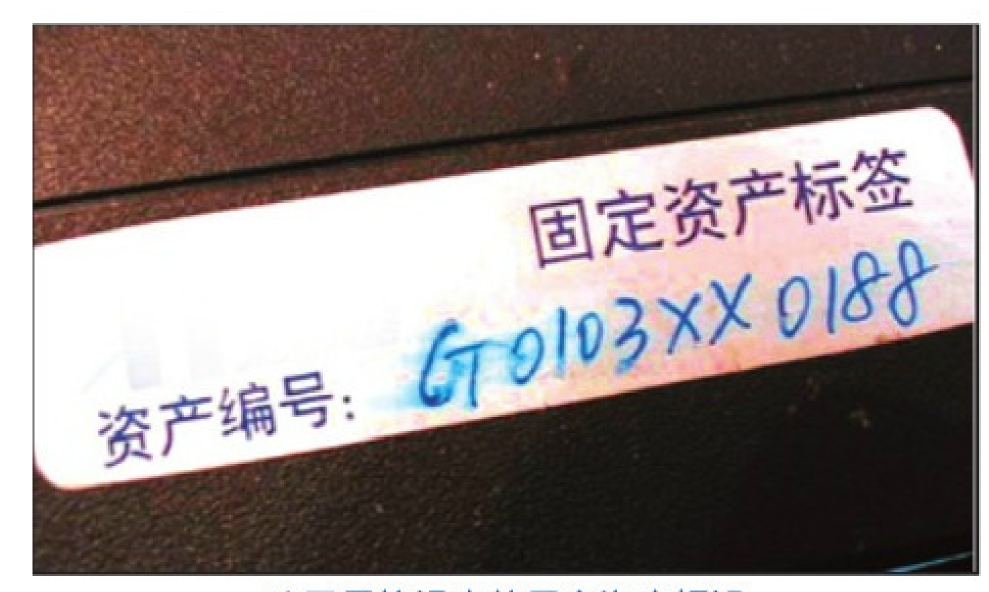
第一种是原厂翻新。这类产品一般会在包装箱和机身贴上翻新标识，并带有一段时间保修期；第二种是大批次二手机器经过国内外专业翻修厂家处理后进入市场，一般没经过太大改动；第三种是卖场商家自己进行翻新的。相对前两种而言这种机器鱼龙混杂，因为外观没有明显区别，需要在购机时仔细判断。

(3)个人用机

来自高端个人用户或是以折价换机方式进入市场的机器。因为个人用户都比较爱惜自己的爱机，一般这类货源的质量和成色都较好，但数量有限。

(4)洋垃圾拼装机

从成吨进口的洋垃圾中拆下可用部件，然后拼装成一台完整的机器，属于可靠性最差的二手机。识别这种产品最简单有效的办法是进入BIOS核对机型号、序列号是否与机身铭牌对应。



公司用笔记本的固定资产标识

2.部分主流二手机型配置和价位

2000元以下，适合人群：资金紧张的用户

型号	IBM ThinkPad X21
屏幕尺寸	12.1英寸
处理器	700MHz
内存	256MB
硬盘	20GB
产品简介	1.55kg和30.2mm×279.4mm×226.8mm的小巧身形，移动性能好、接口齐全、优秀的键盘手感，适合长时间的文字处理和上网应用

型号	DELL C600
屏幕尺寸	14.1英寸
处理器	850MHz
内存	128MB
硬盘	20GB
产品简介	价格优势突出，拥有2小时以上的待机时间，8MB独立显存，重量约2.2kg，较大的屏幕适合用来欣赏DVD影片


←DELL C600

2000～4500元，适合人群：强调性价比的用户

型号	HP NC6000
屏幕尺寸	14.1英寸
处理器	Pentium-M 1.6GHz
内存	512MB
硬盘	40GB
产品简介	镁铝合金机身，拥有RADEON 9600独立显卡和优越续航力的高性价比之作，支持54Mbps无线上网，经典的娱乐商用两栖机


↑NC6000

↓IBM T41

型号	IBM ThinkPad T41
屏幕尺寸	14.1英寸
处理器	P-M 1.6GHz
内存	512MB
硬盘	40GB
产品简介	售价曾高达2万元以上的商务机典范，人机界面一流，配置RADEON 7500显卡。相对T40的改进是升级到千兆网卡以及对802.11a/b/g的全面支持

4500元以上，适合人群：追求性能的用户

型号	东芝M1
屏幕尺寸	14.1英寸
处理器	Pentium-M 1.6GHz
内存	512MB
硬盘	60GB
产品简介	1400×1050高分辨率屏幕、DVD-RW的组合可全面满足移动影音娱乐的需要，大容量内存和32MB独立显卡足以应付大多数游戏，铝镁合金机身重约2.2kg


↑东芝M1

索尼S16C↓

型号	索尼S16C
屏幕尺寸	13.3英寸
处理器	Pentium-M 1.5GHz
内存	256MB
硬盘	40GB
产品简介	做工精美的时尚型产品，1280×800、16：10的高亮宽屏显示效果，无论亮度、对比度、色彩均非常出色，同时配备了RADEON 9200/32MB独立显卡

五大城市的主要二手笔记本卖场

1.北京

中海电子科技广场——北京最大的二手笔记本集散中心。数量品种丰富，二手货源充足、规模大，从IBM、惠普到戴尔、东芝的产品应有尽有。地址：海淀区海淀路27号。

国投科海电子市场——交易量大，商家拥有固定的渠道，价格适中。几家主力公司已经有了完善的售后保障体系，可以做到7天包换，一个月内包修或更好的售后服务。地址：海淀区海淀路1号。



广州金桥二手电脑市场


热闹的二手卖场

2.上海

赛格电子数码商厦——虬江路是上海二手寻宝的好去处，好多老牌二手市场云集于此，比如虬富、恒森等。后来居上的赛格数码是其中最大的二手笔记本集散地，其货源更新速度快、品种全，新机的出镜率也很高。地址：虬江路526号。

3.广州

金桥二手电脑市场——全国首家为二手笔记本提供保修的卖场。海正店三层与颐高首层均是二手笔记本卖场，汇集了IBM、联想、惠普等多个品牌的笔记本电脑，其中IBM的产品线齐全。地址：石牌西路38号海正二手电脑城二、三层，石牌西路115号颐高数码广场一、二层。



北京中海电子市场

天河电脑城——货源丰富、品相好、选择很多，一般附带保修，不过价格偏高。地址：天河路502号。

将军东电器城——货多规模大，价格也地道，不过这里售出的二手笔记本一般不会提供售后服务。地址：中山五路和解放中路交界处、紧邻陶街电器城。

4.重庆

泰兴电脑城——重庆二手笔记本市场是走少而精的路线，多集中在石桥铺的泰兴和赛博数码广场A馆。以泰兴四楼为主，其中一些商家都有不短的二手笔记本经营历史。赛博的商家店铺面积更大，大多数是泰兴老商家的分店。地址：石桥铺渝州路。

5.深圳

华强电子世界——作为全国二手笔记本的最大源头与集散地，货源充足、机型丰富、价格也很实惠。在华强四楼，只要你具备足够的准备和耐心，肯定会有惊喜发现。地址：华强北路1007号。

购前准备

关键词：“原则”“工具”“情报”

除了选择有稳定货源而非到处调货赚取差价的可信商家，还要明白自己买笔记本电脑是用来干什么的。

1.心理准备、确立原则

出手前先做好心理准备会让行动时胸有成竹，以下是4个有助买到满意机器的关键性原则：

知己知彼

除了选择有稳定货源的商家，还要明白自己买笔记本是用来干什么的，准备了多少预算，并且坚定立场。不少人事先想得好好的，但是到了市场，看到外形更好、性能更高的二手笔记本后就经不住诱惑改变初衷，买了并非最适合自己的产品。

步步为营

想拥有笔记本的人多是迫切的渴望早一点到手，一旦预算备齐就会直奔市场，恨不得一天半会就能把称心满意的笔记本电脑抱回家，结果往往事与愿违。想买到中意机器的正确心态应该是通过多跑多看，对目标、行情、商家做充分了解之后再出手。如果怕管不住自己，第一次逛卖场时身上不带现款是个好办法。

多看多问

笔记本电脑与台式机不同，二手的道道更多，而卖场的商家都是久经“沙场”的高手。如果你对此所知甚少，照实多问远比不懂装懂更有利。

2.备妥工具，全面检测

硬件准备	
U盘	U盘及其驱动光盘，用来携带检测软件以及检测USB接口
耳机	用来检测声卡和耳机接口
光盘和软盘	用来检测光驱、软驱读盘能力
PCMCIA卡设备	用来检测PCMCIA卡的插槽是否正常
手机	用来检测红外和蓝牙接口

软件准备	
EVEREST Pro v1.51.195	测试软硬件系统信息的工具。可详细检测并显示机器的每一个细节，参考下载地址：http://www.skycn.com/soft/8258.html
Intel Frequency ID utility	Intel处理器检测工具。帮助用户识别处理器信息，用于检测机器真实CPU频率，参考下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/6212.htm
MHDD v4.6	快速高效的硬盘检测工具。用来检查机器硬盘的状况与性能，参考下载地址：http://www.skycn.com/soft/23175.html
MemTest v3.2	内存检测工具。可彻底检测出内存稳定度以及性能，参考下载地址：http://www.skycn.com/soft/13179.html
BatteryMon v2.0	电池检测工具。能以图形化的方式，直观呈现有关电池的各种参数性能，参考下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/11551.htm

注：以上软件应该下载使用最新版本。另外，用户还可准备3DMark等软件来检测显卡和整机性能，或者带上自己喜欢的游戏与常用软件进行实地体验。

第一步：外观

关键是检查机器有没有摔过，4个角的螺丝有没有动过，外壳有没有裂痕、边缘有没有明显的撬痕，屏幕转轴是否太松，或者螺丝有明显拧过留下的缺口，底盘螺丝有否缺少等。因为可能为拼装机或损及关键硬件，发现有这一类问题的就应不予考虑。此外就是防盗锁，如果有损坏的话，基本上就属黑货了。至于一些有关成色的划痕，不妨根据具体情况和自己的实际需求权衡一下。

第二步：主板

以IBM为例，开机后按F1进入BIOS。在显示的第一个页面里，倒数第二行为“UUID”，代表的是主板串号。此号码是唯一的，如发现UUID后面的串号由一长串的“0”组成，则说明该笔记本电脑的主板已被维修过或更换过。进入BIOS后还应留意笔记本电脑是否已被设置了密码，一般有开机密码、超级用户密码、硬盘密码3种。一旦发现笔记本电脑被设置了密码而商家自己不知道，那机器的来源就值得怀疑了。比如DELL，同样可以通过查看BIOS的服务号来查验机器，如果显示“Null”（无效），那就100%被人动过手脚。

第三步：屏幕

目测主要是观测有没有刮伤和擦伤等物理损伤，以及液晶四周的裂缝是否过大，有没有变黄、变暗等明显老化现象，偏色、色斑是不能接受的。播放一段视频测试其响应速度、亮度并使用测试软件进行详细的测试；另外，屏幕在最亮和最暗2种状态下都要检查一下。经常有二手笔记本电脑的屏幕亮度调节功能损坏，同时还要注意利用测试软件提供的纯色画面（白、黑、红、绿、蓝色）检查坏点、亮点、暗点等。

第四步：外设

检查键盘、鼠标、光驱是否完好可用。打开一个文字处理软件，试一下键盘上的每一键是否可用；用自备的光盘和软盘试试机器的读盘能力。

第五步：供电

外接电源和电池是必须的。观察电源适配器的接口和主机插孔是否匹配，如果插入后多出一截或很松动，就很可能并非原配。锂电池正常使用两年后通常只能达到标准待机时间的1/3，对二手货来说，至少应该有一个半小时以上的待机时间。

第六步：接口

用U盘检测USB接口是否可用；用手机发送文件到笔记本，检测红外/蓝牙接口是否可用。如果接口出现生锈或残缺的现象，需要慎重考虑。因为前者有可能因为之前曾在恶劣环境中使用或机器接触过水，而残缺则很可能是因为摔过或维修不慎所致。

第七步：体检

首先打开机器。能够正常开机并顺利通过自检进入操作系统，则说明机器没有大的硬件问题。用EVEREST查看机器硬件配置是否与厂家公布的标准配置一致；如有配件被更换过，要注意是否与商家声称的一致。用MHDD检测硬盘有无红点。有红点的硬盘，则说明有坏道，建议不予考虑。

充分利用网络资源

情报收集越充分，心里就越有底。利用网络资源查资料、查价格，通过专业网站的二手栏目了解最新行情、动向，到一些专业的论坛里看看，向有经验的网友请教不懂的问题。虽然网上B2C、C2C的二手笔记本交易很热闹、选择很多，但考虑到二手笔记本的特殊性，当面交易应该是首选途径。不过，实际情况的限制可能会让一部分人更愿意考虑网购。比如没有足够的时间与精力多跑市场，或者在当地市场找不到满意的机器、满意的价格，或者在网上发现了特别中意的对象等。目前部分正规的二手交易网站已能提供完善可靠的支付和售后服务，经过慎重选择和判断，网购未尝不是省时省力的一种选择；而通过正确的方法交易，会让网购的可靠性得到最大程度的保证。

（1）对于B2C网站，联系方式是否详尽是判断其是否正规的标志；同时，访问其BBS或留言板则是另一个从侧面得知该商户信誉度的方法。也可先通过E-mail询问一些自己关心的问题，同时借以试探商户的服务态度。最后，利用搜索引擎获取关于该站的声誉资讯也是一个好方法。

（2）判断网站是否正规，不能光看其表面，一些细节往往更重要，比如付款方式。为了方便顾客，正规大站往往会提供尽可能多的途径，支持“支付宝”等有可靠中介功能的付款方式。

（3）在淘宝、易趣等C2C站点交易时，固定电话和地址是一个容易取证的细节。取得对方固定电话后可通过当地114查询，至少可得知是否属于公司或私人的电话。手机号码可在很多地方查到，全球通用户当然就比充值卡用户更值得信任。通过QQ交流时查看对方IP，然后与其信息进行对照也是一种基本方法。

（4）“优秀”的信用度可能是一个假象，信用度做假可以从两个特征进行推断。短时间飞升和小件物品交易，可通过查看交易记录来辨别。同时你也可详细询问货物有关细节，货主应该对之了解很深，而寻常的骗子不会在此多下功夫。卖方支吾其词，不知所云的话就很值得怀疑。

（5）付款尽量坚持最有保证的邮局汇款方式。如果采用信用卡结算，则要留心是否与注册实名相符，可以提出由当地的朋友代替自己面对面交易，试探对方的反应。在交易中对方举止如果有二三点符合以上特征可能属偶然，若是多个特征吻合，那么就一定要慎重行事了。签收货品时，最好在收到递送的包裹后当着递送人员的面打开，以便在有严重问题的情况下请其盖公章以作证据。

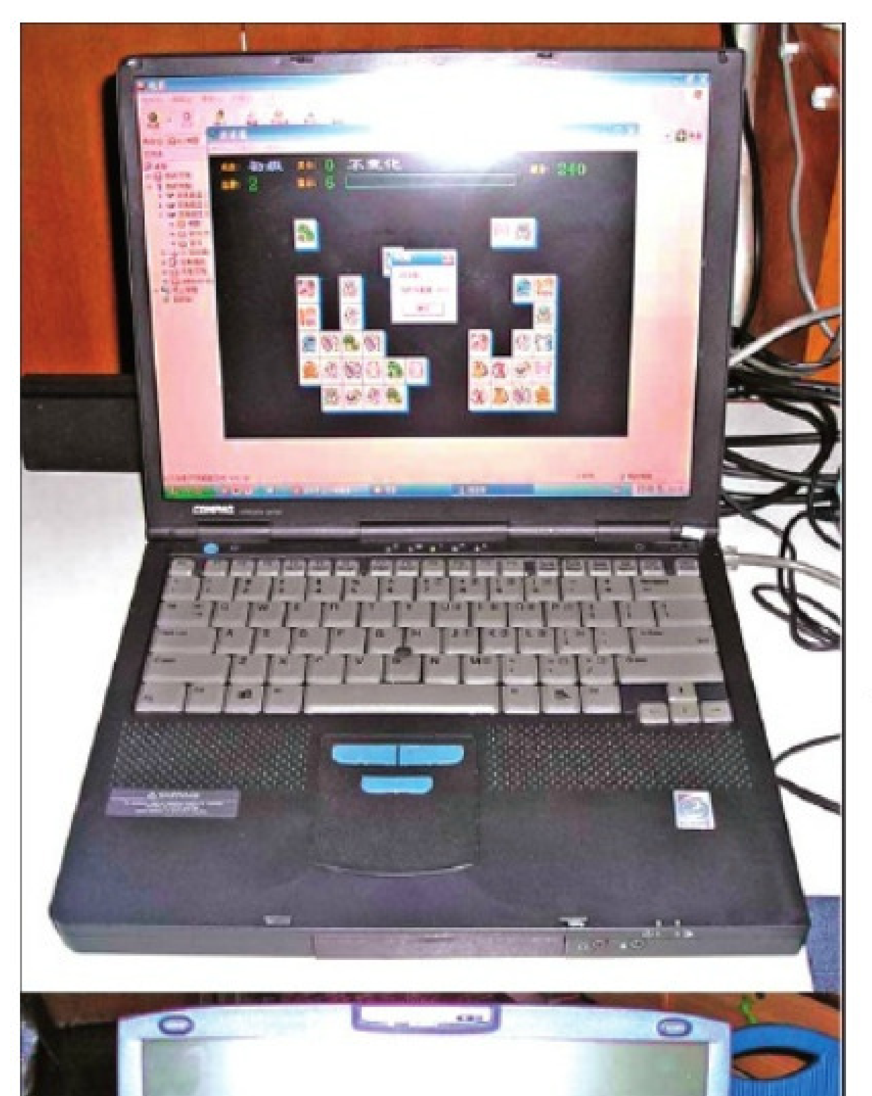
购中实战，见招拆招

关键词：“交锋”“验机”“服务”

作好充分的购前准备后，就要展开卖场实战了。在这个环节多一点耐心、多一点细致，是往后轻松愉快使用笔记本的保证。下面涉及的是如何应对商家常见招数的方法。

1.声东击西

二手商家与普通商家的最大区别是对硬件非常熟悉，因为他们购入时要做详尽测试、改装、维修，因此货品质量他们一清二楚。此类商家常见的推销策略是先声夺人，通过一些简单的询问和观察判断用户的意图。先推荐成色较差、价格较低的产品，以此衬托用户中意的产品谋求更高的利润。针对这种情况，应该让JS感觉到你对另外一款更有兴趣，在适当的时候再“随口”问及你相中的那款。这时商家通常会疏于防备，报出一个比较合理的价格。





购买前一定要仔细对比

2.天花乱坠

在二手市场常常比较难找到同款机型作为参照物，因此商家可凭一张巧嘴把一款普通的机型吹得天花乱坠。比如说这款机型曾经是性能的极品啊，然后拿出已经淘汰的产品来帮用户比较一番，并故意说出一大堆让用户摸不着头脑的技术参数、名词。当用户有所挑剔时，则转用激将法，换出一副轻蔑的嘴脸，用“爱买不买”的态度对待用户。只要用户提前做好资料搜集，了解产品的各种细节，就可“免疫”商家的吹嘘和激将。

3.虚张声势

由于二手产品价格的不透明，商家往往虚标价格，有时甚至高达两三倍以上，因此在杀价的时候千万不能手软。当消费者还价时，经验老到的商家往往会面露难色声称是赔本赚吆喝，或者假装委屈大喊“如果有这样的价格，有多少我要多少”之类。此时没有经验的用户往往会陷入被动，难以还价。俗话说“不怕不识货，就怕货比货”，用户只要多走走，多看看，商家的把戏也就不攻自破了。

4.反客为主

由于二手市场的特殊性，部分机型在市场中可能货源较少，难以通过对比询问来判断价位。用户大可以反客为主，按照自己的需求报出产品成色和配置，向商家表示欲将自己使用的该机型产品出售，询问商家的收购价格，以此作为参考。如果商家要求看实物，则可以“因为不方便没带在身边，先给我个价格作参考吧”为借口。虽然此时商家的报价往往低于其实际进货价格，但是对于用户来说却是将来购买时非常有用的情报。



“长效锂电”究竟能使用多久？应该自行测试为准

5.争取售后

正规的二手商家都会提供一定时间的无偿或有偿的包换、保修期，应该尽可能地向商家争取，并要求商家在购买凭证上明确写清楚售后服务方式及期限（比如几天之内有问题可去更换等），并加盖其合法印章。如果时间充裕的话，最好的做法是当场在商家的铺面充电，格式化硬盘，重新分区，安装系统、驱动，测试机器性能和稳定性，如果遇到问题要求对方当面解决。回到家后，最好进行2～3天的全面测试，以便发现有死机或蓝屏情况，可以在有效期限内及时要求商家予以解决。



售后服务一定不能妥协，最好要求商家做出书面承诺，以备不时之需

购后动作

关键词：“清洁”“升级”“保养”

经过清洁和升级的二手笔记本电脑也完全可以焕然一新，保养得法则可延长使用寿命。

1.自己动手清洁

经过清洁和升级，二手笔记本电脑也完全可以焕然一新。动手前首先要注意关闭电源并移除外接电源线，取下电池及所有的外接设备连接线。清洁时注意不要将任何清洁剂滴入机器或键盘内部，以免加电后引起短路烧毁电路；清洁后要等机器完全干透再开启电源。外壳可以直接用软棉布沾点清水擦拭，再用干布擦干净即可。如果采用专用的清洁或亮光剂，效果会更佳；同时可以在笔记本电脑外壳上形成一层光蜡，起到保护作用。要注意的是应先将清洁剂或亮光剂喷到软布上，然后再用该软布擦拭机器。屏幕可以用沾有清水的干净棉布轻轻擦拭，也可用更软的羊毛刷子轻轻掸一掸。对于难以去除的污渍，可以考虑用液晶屏的专用清洁剂。键盘与触控板可用一块柔软微湿的棉布轻轻擦拭其表面，然后再用干布擦干净。清洁键盘里的灰尘时，可以把键帽拆下来清洗，然后用小毛刷来清洁缝隙里的灰尘和碎屑，高压喷气罐、小型吸尘器或者用接上软管的真空吸尘器是更好的工具。



1.清理工具要准备齐全，软毛刷、橡胶手套和不易掉屑的抹布必不可少

2.清理缝隙时要注意抹布不宜太湿润，严防渗漏

3.较深的缝隙可以借助牙刷清理，但要控制力度

2.细心保养

买回满意的二手笔记本电脑之后，还需精心呵护来让它更好地为你服务。首先一定要注意在机器运行时不要移动它，因为突然的震动可能会损及笔记本的硬盘磁头或光盘光头。使用时还要确保散热口不被阻塞。部分二手产品的触控板灵敏度容易降低，使用时要确保手部没有过多的汗水或湿气；如果能贴上保护膜就更好了。其次，不要将质地坚硬的物品与笔记本电脑放在一个包里，同时不要把磁盘、信用卡等带磁性的东西放在自己的笔记本电脑上。再则，应该避免强光直接照射在液晶屏上，否则会加速屏幕的老化。最后，最需细心照料的是电池。由于是旧电池，每个月应至少进行一次完全放电（镍氢充电电池）。在室内使用交流电源时最好将电池取出，以免经常处于充电状态。应避免充电时使用笔记本电脑，同时切忌在充电时拔掉电源。充电完毕后让电池休息30分钟再使用，以便能最大程度地保持电池活力。

结语

Vista带来了换机热潮，也给二手机市场带来了更多更好的选择，并不是只有通过了微软认证的产品才能运行Vista，在那些被淘汰的产品中，有不少只要升级内存和硬盘就可以满足Vista的需求。在预算有限的情况下，买笔记本电脑就好像交朋友——“平平淡淡才是真，实实在在才叫福”。 P



数码来风

■广东 小楼春雨

市场前瞻

MP4便携播放器实在是个过于混乱的概念，既有微软推出PMC试图正本清源，又有索尼PSP演化PMP横加搅局，整个市场远未成长时又遭到视频MP3的夹击，前景似乎不太乐观。不过完全不同于成熟的MP3播放器，由于MP4的技术发展空间非常大，随着固态存储介质价格的大幅下降，预计其市场将在2007年开始步入成熟期。总的来说，闪存将会进入MP4播放器高端市场，并逐步取代硬盘成为整个播放器市场的主力。很显然，无论是体积、重量、电耗、发热，还是移动应用的数据安全性，闪存相较于硬盘都占有绝对的优势，劣势仅仅是容量和连续数据读写速度。但是闪存容量和读写速度在2006年得到飞速发展后，大容量闪存的成本跟硬盘已非常接近，因此闪存顺理成章地进入硬盘占据的高端市场，而不再仅仅是市场低端的占据者。当然，一直在市场打拼的低端闪存MP4播放器，由于跟高端产品有着巨大的技术差距（例如视频格式需要转换、无法播放外挂字幕等），必须在芯片播放能力上做出彻底改进，并且提供类似视频下载等增值性服务，否则将会泯灭于视频MP3之中。



近期综述

魅族的“M8门”事件



苹果的iphone手机带来的喧嚣余波未息，国内魅族科技的新品M8紧接着又掀起波澜。M8不是魅族擅长的MP3或者MP4播放器，而是一款规格超高的智能手机产品。然而，M8并没有带来魅族科技期望的普遍追捧，反却遭到国内外各种媒体的质疑和争议。其原因就是无论外观界面效果图还是内在参数规格，M8和iphone几乎是一个模子里出来的孪生兄弟。不过随着时间的推移，魅族也确实拿出了越来越多的巧合证据。无论对魅族科技持怎样的看法，M8的支持者或唾弃者不妨先冷静下来，参考以下一些事实：首先是iphone这个品牌尚不属于苹果，收购这个品牌的思科已经抢先推出iphone的VoIP电话，为此苹果不得不坐下来与思科谈判；其次是iphone的运营商捆绑价格至少为499美元，而拥有更完美规格的M8预期上市价仅为3000元人民币（另一种版本是2000元），很难让人相信这是款能够在两年内上市的产品价格；最后无论M8和iphone是否确实属于巧合，魅族科技没有手机牌照却无法否认，M8能否问世必须先解决这个问题。

路人甲： M8门再次证明搭顺风车的行为绝对是一种艺术，国内企业需要追赶国际企业的脚步显然不应该只是停留在技术领域。

宋兵乙： J.W亲笔签名的M8手机皮套，全球限量生产888件，大宋境内发售价格仅为288元，与M8同步上市，预定者请电……

新一代播放器MP5?

MP5到底是什么东东？MP4已经是个混乱不堪没人说得清的名词，在至今其技术标准尚无定论的情况下，MP5概念又被迅速抛入市场；顺理成章的是，各硬件厂商之间对MP5概念的炒作也各不相同。数字电视企业认为MP5是加入通信功能的“移动电视”，能够利用地面数字电视通道实现在线数字视频直播收看和下载观看等功能；而以夏新为代表的手机厂商，对MP5手机强调的是手机的TV-OUT电视输出功能；更有甚者，把具有手写、摄像头并支持内存扩展等功能的手机/MP4播放器标榜为“MP5”手机/播放器。最新试图诠释MP5的厂商是华旗资讯。它推出全国“首款”MP5播放器爱国者P881，其特点就是在普通的MP4播放器上添加rm/rmvb视频格式的支持。其实市场上早有支持rm/rmvb格式的MP4播放器，如蓝魔V200等。不过冠以MP5播放器概念者首推华旗资讯，爱国者P881便成为其首款。

路人甲： 一味炒作概念其实伤害的并不只是消费者，其中也折射出硬件厂商们想象力的极度匮乏。难道说未来支持H.264解码的便携播放器会再改名叫作MP6？

宋兵乙： 要MP5？嘘……我有个在大宋海关的堂兄倒是可以搞定。其实我跟你说AK-47又便宜又好使，有现货，要不要先考虑一下？



技术前沿

移动数码专用多媒体芯片

2007年巴塞罗那3GSM大会上，NVIDIA展示了其多媒体处理芯片GoForce 6100在移动设备中的应用。样机采用频率250MHz的ARM处理器，着重于增加多媒体档案的快速处理；支援H.264及WMV9/VC-1等编码，能够输出最高达VGA（640×480）分辨率及30帧/秒的影片；最关键的是



耗电量方面是现今所有多媒体处理芯片的一半。预计在2007/2008年间，将会有采用此芯片技术的产品推出。

路人甲： 单显示芯片对于移动设备绝对是把双刃剑，不要忘记之前最强的Intel 2700除了耗电并无作为。

5年后的80核心处理器



Intel研发实验室半年后将再次透露更多有关80核心处理器的细节。这颗80核心处理器具有高达每秒上兆次的浮点运算能力，能够及时进行影像辨识或是其它需进行大量运算的处理。此外，以现有的65nm工艺制造，核心面积也只会比现有的双核处理器大1倍（275平方毫米），而耗电量则有令人讶异的表现。在以3.16GHz的频率运行时，仅需消耗62瓦的电力。至于上市日期，据官方的说法是在5年以后。

宋兵乙： 完全不用惊讶。摩尔定律，只是摩尔定律而已啦！

300GB全像式存储系统

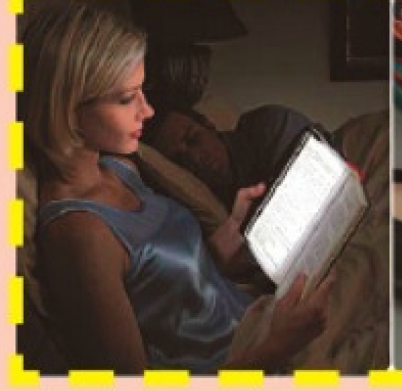
全像式存储（Holographic Storage）被认定是光盘技术的“接班人”。虽然它看起来仍然是光盘片的样子，但和光盘片将数据写在媒体介质表面不同，全像式存储是立体的。换言之，全像式媒体有愈厚容量愈大的特色，所以其具体形状是圆是方都无所谓。只是为了方便和习惯，InPhase将第一个商用化的产品做成圆盘形。一片厚1.5mm的盘片可以存放300GB的数据，虽然与早已跨入TB门槛的硬盘比起来不算什么，不过20Mbps的数据传输率以及预计将达到1.6TB的容量，其50年的预期盘片寿命也值得期待。因此，一般市场都认为全像式存储系统很有可能就是蓝光技术的接班人。



路人甲： 一片售价180美元（人民币约1400元），而名为Tapestry的光驱价格要另议，所以就把它当作美好的前景……先忘了它吧。

数码生活

超赞的光楔读书灯





就我个人而言，认为人类永远都不会放弃传统的读书方式。不过在黑暗的环境下读书，确实也是件麻烦的事情。当然，前提是没有图中照亮书页的便携式平板阅读灯Lightwedge。它的特性是只照亮所阅读的页面，绝不会有刺激他人眼睛的散射光线。使用时将它盖在书页上，打开开关，其LED灯光就会经由那层丙烯酸树脂散射照到书页上。这种读书灯的灯光柔和又有足够亮度，还不会影响到旁人；另外，使用者透过那层透明树脂看到的文字也不会产生变形。事实上，阅读的环境越黑暗其效果也显得越好。当然，使用者可在阅读中根据外界的变化调节合适的亮度，阅读完成后将其作为书签直接夹在书里即可。这种读书灯有多种规格，最大的一种使用4节AAA电池，能提供大约40小时的照明，售价自25至35美元不等。

路人甲： 谁说电子设备都是些冰冷只懂得耍酷的家伙，lightwedge正是数码电子和传统生活完美结合的典范。

宋兵乙： 为什么不说清楚其实它差不多有半斤重，害得我白白流了半天口水。顺便问一下半斤究竟是多重？

偷窥有理的钓鱼竿

如果说到传统生活方式的话，人类读书的历史根本没办法和钓鱼的历史相比吧；所以要说完美结合的话，这个传统鱼竿加水下摄像头的设计才是变态的完美啊！任何偷窥爱好者都能轻松理解这样的设计，只在鱼漂上挂了个水下摄像头盯着鱼饵，这样的钓鱼就不再是简单的愿者上钩了。这些变态钓鱼者用的就是CarpCAM系列钓鱼监控机。这种机器虽然有各种各样的规格，但都由显示屏和能进行低光照拍摄、高解析度的防水摄像头，以及它们之间10多米长的数据线组成。有的高端机器还能遥控摄像头做360度转动，还有压力和温度感应，能显示水深和水温等。

路人甲： 虽然售价高达450美元，考虑到能够享受盯着蚯蚓和鱼无助挣扎的快感，任何有SM倾向的钓者恐怕都无法抗拒。

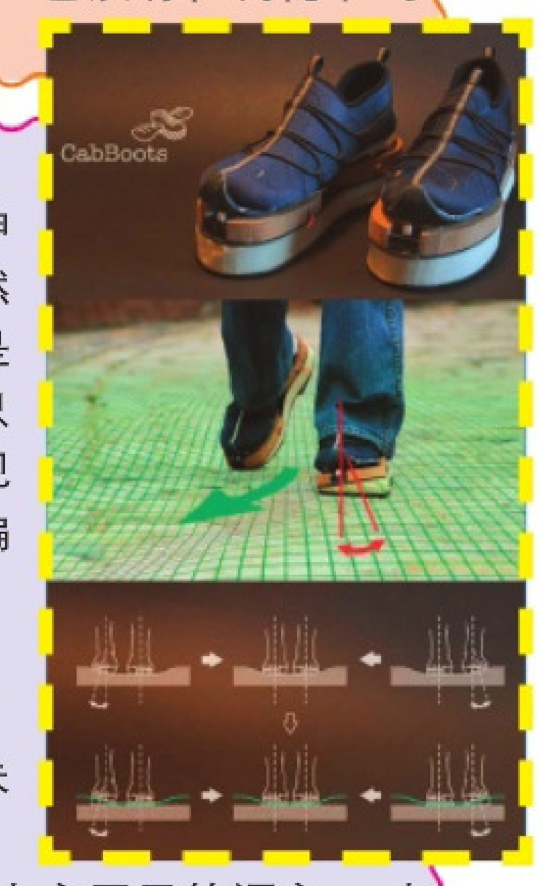
宋兵乙： 这年头即使生活在水底，也没有任何隐私可言啊！



奇思妙想

虽然Martin Frey只是一位交互界面设计师，但是据观察，此君颇有成为疯狂科学家的潜质。以下是他可能会影响到未来生活的绝妙创造。除去即将介绍的鞋垫和手表，还有神秘的铁磁流体SnOil、同时发表正反面意见的椅子Herman等，有意投资的兄弟不妨到Martin Frey主页看看（http://www.freymartin.de/en/projects）。

跟着感觉走的导航鞋垫



别以为GPS只是有车族的专利，只要鞋子绑上Martin设计的CabBoots鞋垫，跟着感觉走天下恐怕比任何车导航要来得更酷。简单说，这双神奇鞋垫内含一堆复杂的数码、机械以及供电设备，然后通过蓝牙设备与外部的GPS定位系统连接，可以是掌上电脑、手机以及任何可以揣在口袋里的东东，只要它能实现GPS定位就行。然后鞋垫就会时刻监视主人的行走方向。一旦发现和预先设定的路线发生偏差，里面的机械装置就会运作起来并产生一个斜面，让主人通过脚感很自然地纠正行走方向。

路人甲： “这事就是用脚趾头也能想到”，Martin更进一步让鞋垫来代替脚趾头思考。不过未来人类大脑会退化到那种程度吗？

宋兵乙： GPS导航鞋垫无疑是值得同情的广大良牙君的福音，对于其他正常人最起码也有增高的作用。

头牌新闻

数码相机产品市场春季异常火热

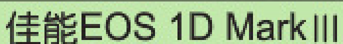
■ 本刊记者 Artec



尼康发布会现场

每年春季都是国内外数码相机、摄像机厂商的新品发布高潮，同时也为全年的产品研发以及市场走向定下基调。继理光R6之后，2007年2月26日佳能推出了顶级数码单反相机EOS 1D MarkⅢ。这款新的EOS旗舰产品配备了1010万有效像素CMOS图像感应器，双DIGICⅢ数字影像处理器，并达到了10张/秒的超高速连拍性能。同时推出的还有IXUS 70/75、PowerShot A450/460和A560/570 IS，以及造型独特的PowerShot TX1数码相机。其中PowerShot A570 IS的有效像素达710万并配备4倍光学变焦镜头，焦距范围35～140毫米。佳能特有的IS（Image Stabilizer）光学影像稳定器可确保在使用长焦距时，手持拍摄照片也能获得较高的清晰度。PowerShot TX1是一款造型独特的数码相机，拥有710万有效像素，10倍光学变焦和IS光学影像稳定器，可以拍摄高清信号记录的视频短片。三星方面除了以全新的采用宾得技术及卡口的GX10作为其今年在数码单反相机领域的旗舰产品之外，一举推出了12款家用小型数码相机，包括“蓝调”系列的新品L74wide、i7和i70，以及面向低端用户的S830和S1030。在蓝调i7和L74wide这两款产品上，三星创造性地设计了“旅行指南”功能。用户可直接从互联网上将目的地的各方面旅行信息直接下载到蓝调i7或L74wide相机上，旅行途中就可直接通过数码相机了解相关的旅行信息。2007年3月6日，尼康在北京召开发布会，发布7款COOLPIX系列新产品。除了L10/11之外，其他5款产品均具备尼康专利的VR光学防抖技术。其中COOLPIX5000有望成为尼康消费类数码相机中的代表性产品。轻薄型的COOLPIX S200和S500分别采用铝合金和不锈钢机身，具备710万有效像素以及3.5倍光学变焦。尼康在展示会上还推出了入门级数码单反D40的升级型号——D40X。




佳能EOS 1D MarkⅢ



佳能PowerShot TX1



三星 蓝调L74wide



软件圈



Autodesk向奥斯卡获奖者表示祝贺

2月27日，加州圣拉斐尔，Autodesk公司向工业光魔公司和Animal Logic公司分别在《加勒比海盗2——亡灵宝藏》与《欢乐的大脚》中摘取奥斯卡桂冠表示祝贺。Autodesk同样也对ILM、LOLA VFX、Hydraulx、LaserPacific Media Corporation以及蓝天工作室的影片《海神号》（Poseidon）、《黑色大丽花》（The Black Dahlia）和《No Time for Nuts》荣获奥斯卡提名表示祝贺。从早期视觉理念到最终完工以及影像的配光，制作者们都是凭借Autodesk的解决方案来实现他们的创作构想的。Autodesk传媒娱乐部副总裁Marc Petit表示：“我们向所有成就出色的奥斯卡奖得主以及被奥斯卡提名的艺术家们表示祝贺。在Autodesk传媒娱乐部，我们致力于设计开发最好的电影制作数字工具。有如此多的被提名者和获奖者信赖我们的技术，让我们感到无比荣幸。”另外从新加坡方面得来的消息，亚太地区又有8家广播公司与后期制作工厂，选择了Autodesk运行于Linux操作系统上的视觉效果编辑/完成以及数字色彩等产品。

PC-cillin 2007全面升级支持Vista正式版

趋势科技近日对外宣布：趋势科技PC-cillin网络安全版2007通过了Microsoft Vista Certified最高等级认证（Vista共3个等级）；个人版产品PC-cillin 2007将全面升级，支持Vista操作系统。所有趋势科技PC-cillin用户可从即日起登录趋势科技网站，下载更新服务。细心的人都会发现，2006年12月8日正式上市的PC-cilin 2007，除了对病毒和恶意软件杀防一体的独特双引擎设计、1个序列号可支持3台PC外，另外一大卖点就是在Vista正式发布后，可自动升级到支持Vista的版本。这一信息在当时引起了媒体的极大关注。两个月后，趋势科技不仅兑现了承诺——PC-cilin 2007可免费升级到支持Vista的版本。更难得的是，趋势科技还表示，只要是PC-cillin的未过期用户，不管是2006或是更老的版本，均可升级到支持Vista的版本。趋势科技表示：不论用户是何时购买的任何一种PC-cillin网络安全版，都可免费升级到Vista支持服务。如果你购买的PC-cillin 2007包装盒右下角有如旁图所示标记，可直接至趋势科技网站下载最新Vista支持版本。

方正电子获国家科技大奖

2月27日，2006年度国家科学技术奖励大会在北京人民大会堂举行。北京大学获得5项大奖，其中一项科技进步奖由方正电子公司数字媒体事业部技术总监、北大计算机研究所副研究员赵

东岩领衔研发，方正“产、学、研模式”再次得到国家的肯定。2001年，两院院士、北京大学计算机科学技术研究所王选教授被授予国家最高科学技术奖。今年获得国家科学进步二等奖的项目“报业数字管理系统”，也正是在方正一直秉承的创新思想引导下研发成功的。国家科学技术奖是我国科学技术的最高奖，分为国家最高科学技术奖、国家自然科学奖、国家技术发明奖、国家科学技术进步奖和国际科学技术合作奖5个奖项，每年评审一次。



硬件店

专为Vista打造的电源



鑫谷最近推出劲翔550电源。其外壳采用厚度为0.8mm黑色镜面镀镍材料，绝缘性好，使用更安全。双路+12V输出，符合Intel最新的2.2版本要求；5V SB增强至3A，支持更多USB外接设备；12V第一路为显卡、硬盘、光驱供电，第二路专供CPU，轻松支持各种高档配置。该电源采用智能温控双风扇设计，使用ADDA优质风扇，有效降低了噪声骚扰；同时提供过流、过压、过功率、短路、欠压、防雷击、过热等保护功能。平均无故障工作超过10万小时，可为服务器平台提供稳定的能源基础，更好地保证服务器长时间稳定运行。同时支持宽幅电压输入，在100～240VAC范围内均能正常工作，解决了国内许多地区因用电紧张而造成电压偏低使服务器无法正常工作的问题。接口方面，提供4条S-ATA高速串口硬盘电源输出接口，采用（20+4）Pin+8Pin+4Pin输出接口，无需转换，直接支持Intel最新推出的主板、支持双显卡并联。

微星K9N6SGM-V主板只卖499元



2007年春节刚过，微星就推出回馈消费者活动——从3月1日开始，整合主板K9N6SGM-V降价200元，以499元价格出货。该主板采用NVIDIA的MCP61系列主板芯片组，具备先进的90纳米工艺，在拥有强大的图形威力和主板性能的同时，还拥有超低的发热量和极小的体积。集成了GeForce 6100系列绘图核心，能对各种高清视频回放提供硬件级的支持。通过NVIDIA独家的Purevideo功能，能在显著提升视频回放质量的同时，极大降低回放过程中的处理器占用率，使用户无需配备超强性能的处理器即可获得流畅的高清视频体验，可最大限度节约用户的成本。整合主板的初衷虽然是为了节约用户的成本支出，但绝不能以牺牲各种功能为代价。K9N6SGM-V主板还直接为用户提供了7.1声道HD Audio音频输出功能和百兆自适应网络功能，为用户的平台体验再度加分。

富士康全球首发8800GTS 320MB显卡

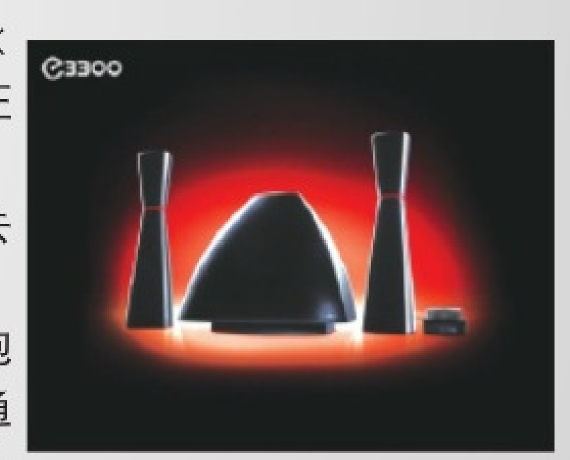
富士康于2007年2月12日正式向全球首发8800GTS 320MB产品——FV-N88SMCD2-ON和FV-N88SMCD2-ON OC两款超频版新一代显卡。两款产品均采用基于G80核心的8800GTS显卡芯片，集成了6.81亿个晶体管。全新的统一渲染架构（Unified Shader），提供96个统一渲染处理器。渲染处理频率1.2GHz，可根据运行工作环境动态分配像素渲染及顶点渲染运算能力，全面支持DirectX 10.0 Shader Model 4.0的各项先进特性。拥有GigaThread技术、Lumenex引擎和Quantum Effects技术，提供超强的物理运算加速与渲染处理速度；更能以超快的刷新率呈现出惊人的卓越影像品质及浮点运算精准度，可为高级玩家提供极致的享受。购买FV-N88SMCD2-ON或FV-N88SMCD2-ON OC（超频版）的用户，还可获赠超值的RestoreIT v7.0和VirtualDrivePro v10.0软件一套以及高档3D震动游戏手柄。





漫步者E3300音箱

漫步者E3300新款音箱于今年3月中旬上市。为了确保音质，卫星箱采用双分频设计，用一只3/4英寸的高音扬声器；为了保持卫星箱优美的身材，为E3300单独设计了中音单元，使用了一款50mm×90mm的椭圆形扬声器，既保证了外观，又保证了音质。



低音炮像个弧形三角体削去了顶部，和大部分方形的相比，其外形显得更有美感。在低音炮顶端，有个弧形三角的按钮，通电后会发出悠悠的红光。按钮为轻触式设计，轻轻一点就能开/关机。在满世界都使用蓝色灯光装酷的时候，一盏红色的灯光展现在眼前，会让你觉得这份热情非同一般。音箱采用绿色环保材料制作，符合欧洲RoSH标准。**市场参考价：498元。**

多彩科技超霸双核节能电源

多彩科技最近推出了超霸双核节能系列电源，其中多彩410A和430A电源是该系列较具代表性的产品。超霸410A电源，执行Intel 12V 2.2标准规范，是真正的双核平台电源。它采用了12cm的大风扇散热设计，这种兼顾散热效果和静音环境的设计使其在高负荷运作压力下也能发挥自如；采用先进的节能芯片，使电源转换效率可达80%，待机功耗也低于1W，确属名副其实的“绿色节能”电源。而另一款430A电源则采用了成熟的主动式PFC线路设计。观察其内部，我们可清晰地看到它所采用的SMT贴片技术。这种技术具有组装密度高、电子产品体积小、重量轻、可靠性高，可减少电磁和射频干扰等特点，成功地运用于电子行业的各个领域。这样就使其内部器件布局更整洁，不仅提高了可靠性，还有利于自身散热。

优派4999元高效能投影机PJ503D上市



近日，优派（ViewSonic）宣布全新高效能家用投影机PJ503D于新年伊始正式登陆中国市场。和传统的投影机相比，PJ503D不再是冷冰冰的“方盒子”，而是在外型设计中融入了众多时尚、个性的现代元素；流畅精致的曲线更符合现代家居环境的需求，可轻松投射出37.5英寸到150英寸的巨幅影像。其重量仅为2.6kg，具有极强的移动性；简捷易操作的卡片式遥控器，让操作更加随心所欲。
市场参考价：4999元。

雷克沙推出全新存储卡

近日，美国著名的存储卡厂商Lexar（雷克沙）公司继推出支持高清数码设备的SDHC存储卡后，又带来了更高级别的Professional 133×4GB SDHC存储卡。容量从4GB到8GB，写卡速度可达20MB/s，兼容SD协会制定的Class 6级别，可支持高分辨视频录制的实时存储。同时，该产品支持SDMI著作权保护机能以及写保护开关，可避免储存内容不慎被删除的风险。值得一提的是，该存储卡还附带了Lexar Image Rescue以及Core公司功能丰富的Paint Shop Pro 9图像编辑套装（价值79美元），用户可通过该软件快捷编辑和管理自己拍摄的照片。



升技与世平伟业在京签署战略合作协议

2007年3月1日，升技（abit）和世平伟业国际贸易（上海）有限公司在北京正式签署战略合作伙伴协议，双方将在原料采购、生产制造以及渠道销售等方面展开全方位合作。环茂科技总经理吴国相先生与世平伟业总监何享洲先生在协议上签字。根据合作协议，世平伟业获得了环茂科技旗下主板品牌升技（abit）的中国大陆地区经销权，将利用其渠道优势协助后者共同开拓升技主板在中国大陆市场的份额；同时，世平伟业也将利用其集团背景优势，与环茂科技在原料采购和生产制造等方面展开合作。


合作双方代表在会上宣布开始合作


网络帮

Autonomy出击企业搜索

2007年3月，北京网通、中国移动提供站内搜索技术之后，全球基于语义计算机技术的领导者Autonomy又与百度签署合作协议，为后者提供全新视频搜索技术。由此，Autonomy开始在中国市场全面开花，其触角已覆盖政府部门、公共服务部门以及金融、医药、电信、能源、网站搜索、视频搜索等众多领域。记者获悉，2006年第4季度，在2005年收购Verity以及强劲有机增长的推动下，Autonomy的收入和利润均出现创纪录的增长。Bloomberg、HP和GSK等企业在认识到手动遗留关键词方案的局限性后，都已作出决定，将Autonomy定为自动处理非结构化信息的标准。Autonomy现已与全球多个政府部门、国防及情报机构签订了合同，其中包括美国、法国、中国、匈牙利、荷兰、意大利、新加坡、英国、西班牙和加拿大。“作为基于语义计算机技术的领导者，Autonomy的技术迥异于竞争者的技术。”英国《金融时报》在1月26日的一篇文章中称，“Autonomy的市场很可能会保持增长态势，短期内几乎没有竞争者可与之抗衡。”


记者言

谁更幼稚

■ 本刊记者 冰河



老蛋，1970年生，自由撰稿人。作为国内最大的中文论坛天涯社区天涯杂谈栏目的前版主，他在经常逛天涯社区的网民中具有较高的知名度。不过2007年初，他卸任版主半年后，知名度却有了火箭般的蹿升。原因是2月12日他在天涯杂谈栏目发布了一个名为“紧急请求请央视停播《虹猫蓝兔七侠传》”的帖子，声称该动画片包含过分暴力内容，“向小观众传递了一个暴力加无知的价值取向”，不适合少年儿童收看。类似于这样的呼吁帖每天各大论坛上不胜其烦。不过蹊跷的是，就在几天后的2月17日，这部号称“新世纪中国动画巨作”的108集动画片在已经于央视播放了89集的时候，忽然中断了播出，至今尚未恢复。这使得老蛋这个ID的知名度迅速超越了天涯，超越了网络，成为2007年春节前后最为广大少年儿童和家长关注的名字。当然，习惯凑热闹的网民更是不会错过这个机会。有人自豪地声称“这是网络舆论的胜利”。

网络舆论的力量，我们不是没有看到过。例如同样在天涯社区，网友“我为伊狂”一篇《深圳，你被谁抛弃》的长帖使得当时的深圳市长特地与他展开对话，听取来自民间的意见。不过说这一次又是网络舆论显示了自己的力量。我倒觉得有些过分自我感觉良好了。

那个号称有过分暴力内容的《虹猫蓝兔七侠传》，我为此特意看了两集。这些年来中国的动漫创作和游戏一样，顶着各种金玉其外的帽子，搞出一批败絮其中的垃圾，不过仅仅因为这个动画片有关江湖武侠，有格斗对砍的画面就批判为过分暴力。那我等小时候看着孙悟空一棒子把妖怪打得血光四溅，哪吒闹海把龙王的太子抽筋扒皮（这可是超级血腥暴力的内容啊），那不是更应该早早禁掉这些传说中的精品？更可笑的是，居然《虹猫蓝兔七侠传》真的就停止播出了，然后引发一片“又胜利了”的欢呼。实在是应该记录下来给小朋友们看，这个闹剧总比斗殴健康。

幸好央视有关方面及时给出了回答，此次停播不过是面临春节假期的特殊调整，稍后将按原计划继续播出。欢呼胜利的那些无聊人群，举起的手不知向哪里放才好。

我就觉得，虽然这动画片的确不怎么样，不过已经看过《哪吒闹海》《大闹天宫》的我们，实在不至于这样对待。难道我们真的比自己的过去还幼稚了？P


《虹猫蓝兔七侠传》的剧照



头牌新闻

《命令与征服》再度归来

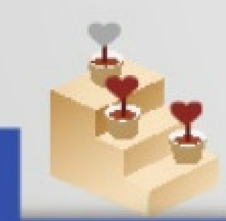
■ 本刊记者 生铁

《命令与征服——泰伯利亚战争》（Command & Conquer: Tiberium Wars）已于3月26日在北美正式发行，这是即时战略游戏开山作品的第3代嫡传作品。该作拥有突破性的单人任务，新的移动基地也将带来新战术，可怕的离子风暴会影响战场上的电力供应，你还可通过组合不同的单位来创造新的武器，猛犸坦克、NOD激光塔、离子炮、隐形坦克等《命令与征服》玩家熟知的单位依旧会出现在游戏中。这款跨越了10多年漫长历程的游戏系列，还有多少个年轻玩家真正玩过它的第一代呢？还有谁知道《命令与征服》这个古怪的中文名字是由《大众软件》某位曾经的编辑命名的？它与《星际争霸》和《魔兽争霸》恰好形成两种奇怪的极端，前者毫无平衡性可言，而后者却把平衡性发挥到极致。没错，粗放也有粗放的乐子，而恰恰是最初的这种粗放，才有了之后的《魔兽争霸》。对于最新作品的平衡性，我相信所有老玩家都不会对之抱以太大期望，毕竟这也成为了游戏的特点之一。游戏的开发商EA洛杉矶分部的开发人员尊重并继承了Westwood坚持用真人演过场动画的习惯。让人觉得松了口气的是，这次的电影不再是游戏开发组自己关起门来制作了。关于本游戏的详尽介绍请见本期《前线地带》栏目。





在游戏动画中，我们会看到《星河舰队》中的老牌性格男演员Michael Ironside扮演的GDI将军



晶合热点

七彩虹联手九城玩“捆绑”

第九城市和知名显卡品牌七彩虹于近日达成协议，双方将共同努力，在市场营销方面通力合作，联合推广最新网络游戏大作——《奇迹世界》。本次合作不仅涉及到品牌的联合推广，还涉及到游戏与具体显卡型号的联合推广，为此七彩虹还特别为4种不同游戏角色推出了性能特色相对应的显卡型号，并为了能让更多显卡客户了解和接受《奇迹世界》，七彩虹在游戏内测期间还将免费送出若干游戏内测账号以供玩家充分体验游戏的感受。另外七彩虹还将挑出GeForce 7系列和GeForce 8系列显卡作为《奇迹世界》游戏主题卡，同《奇迹世界》游戏进行捆绑销售。为了拉近七彩虹—游戏玩家—九城之间的关系，从《奇迹世界》（SUN）内测起至正式收费商业化运营，七彩虹与九城将联合在全国推出数百个形象统一的“七彩虹奇迹世界主题网吧”，以便进行联合促销及推广活动。预计本次合作的总体费用金额将达到空前的数千万。



世嘉借“快钱”提速

据悉，国内独立第三方支付企业“快钱”与日本知名游戏供应商世嘉于近日达成合作协议，世嘉宣布将首次开通网上支付，并计划于3月初全面上线。作为国内首家基于E-mail和手机的网上收付费平台，快钱（www.99bill.com ）将与世嘉共同开发出最适合在线游戏网上支付的解决方案。在这套便捷有效的方案中，世嘉将通过快钱使其支付能力全面提速，使其与游戏用户的互动达到一个新境界。快钱公司目前注册用户已超过1500万，凭借自身产品的易用、通用与便捷特点，快钱已成为国内最普及的电子支付工具之一。“体验快钱支付工具的快捷与方便，加入快钱合作伙伴的应用领域，是一个顺水推舟的过程。”快钱CEO关国光对自己拥有的庞大用户群的消费能力表示了极大信心。



星空娱动“玩家俱乐部”



由北京星空娱动推出的“玩家俱乐部”，如今正受到广大正版玩家的欢迎和赞誉，玩家们通过这个活动得到了更多的实惠和服务。进入4月，星空娱动代理的3款大作《模拟城市大亨：纽约》《极速飞车：无限狂飙》《职业车手3》也将陆续与玩家见面，通过游戏内的正版验证码就可登录星空娱动官方网站注册成为“俱乐部会员”，具体详情玩家可登录http://www.sunnyinteractive.com.cn/查询。

与孙燕姿一同分享

近日，国内著名休闲网游《疯狂赛车》携手百事食品（中国）有限公司旗下品牌乐事薯片，于2007年3月1日至4月18日期间在全国各超市大卖场联合举行大型促销活动。促销期间，消费者只需要购买乐事家庭促销装，即可获得一张乐事金牌账号卡，前往http://kart.sdo.com注册还有可能中奖。中奖者可获得40个后视镜＋20个道具切换卡＋10天房主卡＋10天防踢卡＋20个小喇叭＋1部水晶风暴＋人物角色小小＋彩装免单卡＋百万马力车道具，总价值超过13000点。



晶合新作

《开心Q传》4月推出



天晴数码最新Q版风格回合网游《开心Q传》预告将在4月推出大规模测试。游戏以仙侠梦宠作为背景，主打游戏系统为宠物系统、交友系统及门派系统，并且会赋予全新的游戏玩法；具备了让玩家开心游戏的所有元素，界面友好、上手简单、内涵丰富，目前游戏正在小规模的封闭测试中。由于《开心Q传》的开发商曾经开发了经典回合网游《幻灵游侠》，所以游戏一经公布便获得了众多玩家的期待。据天晴数码介绍，这款游戏将在目前回合网游的基础上进行一次革新，将开创新型回合网游，有兴趣的玩家可登录《开心Q传》官方网站kx.91.com进行查询。

《黄易群侠传OL》4月底改版



《黄易群侠传OL》最新资料片“破碎虚空”即将在4月底上市，在此次改版中，黄易小说《破碎虚空》将完整重现，雄壮宏伟、鬼斧神工的惊雁宫、错综复杂的地底迷宫及传说中的战神殿，都是更高层次、更紧张刺激的全新试炼场。隐藏在幽暗的地底迷宫，造型更恐怖、攻击力更强大的异形生物，将带给玩家更困难的战斗挑战。全新推出的“结婚系统”，让玩家不仅能在金碧辉煌的唐朝婚礼殿堂享受帝王级的奢华婚礼，结婚后，玩家之间还可相互施展合体技，增添截然不同的甜蜜光辉。

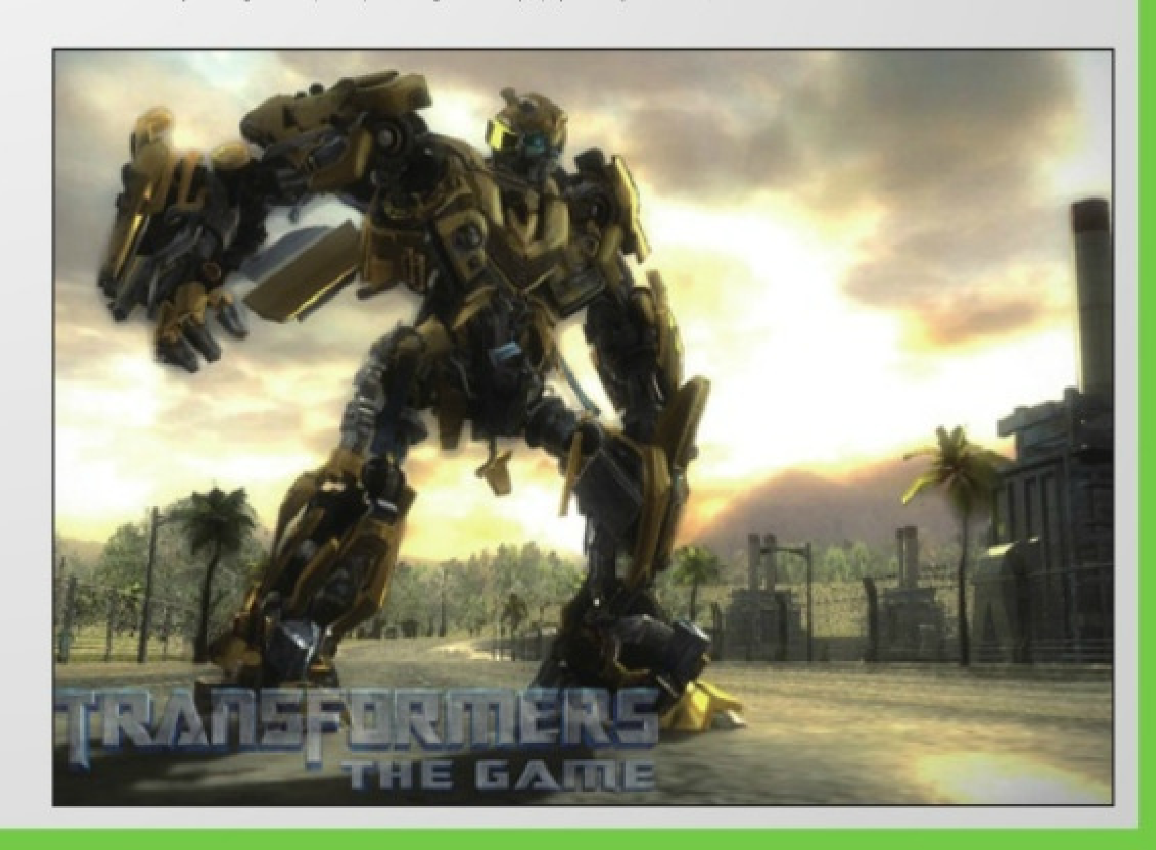
《猎杀潜航4》物超所值



Ubisoft富有盛名的潜艇模拟游戏《猎杀潜航》的第4代作品《猎杀潜航4——太平洋狼群》（Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific）已在3月下旬推出，开发商仍由前作的罗马尼亚工作室开发。其中的限量版包装内还带有美军官方潜舰历史纪录片DVD、游戏原声CD、皮革笔记本、明信片、鼠标垫等物品，非常吸引人。

《变形金刚》出场

Activision近日公开了以《变形金刚》电影版为蓝本的同名动作游戏Transformers: The Game的首张截图。游戏发行平台包括PC、PS2、PS3、Wii和Xbox 360等。游戏将在电影上映的同期发售，剧情上也与电影相同。玩家可选择博派（Autobots）或狂派（Decepticons）进行游戏，既可保卫地球，也可践踏宇宙。目前能够操作的角色尚未全部公布，Activision公司只透露了将有擎天柱、威震天、红蜘蛛、大黄蜂、铁皮等登场。



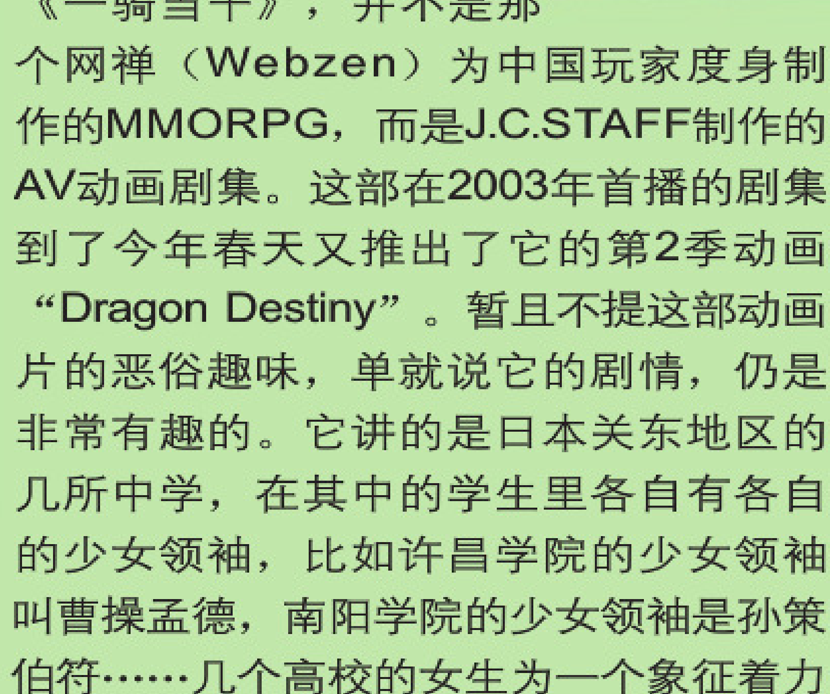


晶合声音

“或许听起来难以置信，但我本身就是一名玩家……能用游戏中的语言‘翻唱’自己的歌曲对我而言是一种荣幸。” ——泰国歌星Tata Young说。

2007年2月27日，美国艺电在香港宣布，在亚太地区深受欢迎的艺人Tata Young将加盟《模拟人生2——缤纷四季》。该款游戏是史上最畅销的电脑模拟游戏系列《模拟人生》的第5款资料片。Tata Young除了化身为游戏中的角色之外，还将用“模拟人生语”（游戏开发团队所创造的模拟人生特有语言）为游戏重新翻唱流行单曲“Zoom”。在接受媒体采访时，她作了上述表示。《模拟人生2——缤纷四季》已于2007年2月在亚太地区发售。



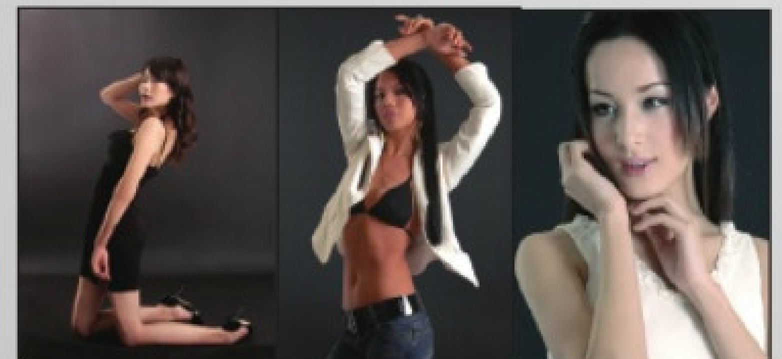




晶合人物

“神泣”女神

近日，光通通信举办的《神泣》女神海选活动在经过一番角逐后产生了20强。《神泣》女神海选活动自2007年1月初启动，吸引了众多青春靓丽的女孩参与，通过舞蹈、运动和才艺表演等展示，最终经过由《神泣》韩国原画设计师、《神泣》中国运营团队、媒体及玩家代表共同组成的评审团审核打分后，确定了20名入围复赛的佳丽人选。她们将通过玩家网络投票从中选出4名人选，分别代表高贵女神、清纯女神、性感女神、冷艳女神4种不同的游戏形象。目前，入围复赛的佳丽资料已在《神泣》中国官方网站公布，玩家可登录官网参与投票。





晶合快评

从《一骑当千》说起

■ 本刊记者 生铁









《恋姬·无双》里的少女关羽、张飞、诸葛亮

且慢，我这里提到的《一骑当千》，并不是那个网禅（Webzen）为中国玩家度身制作的MMORPG，而是J.C.STAFF制作的AV动画剧集。这部在2003年首播的剧集到了今年春天又推出了它的第2季动画“Dragon Destiny”。暂且不提这部动画片的恶俗趣味，单就说它的剧情，仍是非常有趣的。它讲的是日本关东地区的几所中学，在其中的学生里各自有各自的少女领袖，比如许昌学院的少女领袖叫曹操孟德，南阳学院的少女领袖是孙策伯符……几个高校的女生为一个象征着力量的“龙玉”而斗争。

无独有偶，在今年1月26日，同是日本的BaseSon公司发行了一款名叫《恋姬·无双》的三国背景游戏，其中那些耳熟能详的角色刘备、关羽、张飞等也全是古装少女。

这些作品比起《幻想三国志3》来，不知要“幻想”出多少倍。我看到网络上很多玩家就这些作品本身发生了不少争论，话题甚至上升到对文化遗产的尊重上。不过我觉得这些现象对于游戏行业来说，却是个值得业内人士关注和思考的现象。游戏本来就不能当真，如果一个国家能用这些历史人物作为同人游戏的名字，起码说明那个国家的玩家们是非常熟悉这些历史人物的。其实我们从本民族的文化沉淀中可以吸收、可以拿来的东西还很多，早一些的《富甲天下》系列，近一些的网络游戏《梦幻西游》，这些都是很好的例子。借用传统文化故事的背景，开发出一款完全符合当代年轻人审美观和游戏习惯的游戏，远比临时模仿其它游戏要好得多。

我觉得国内的游戏开发团队不是不屑于恶搞，而是缺乏恶搞的想象力。如果一个开发人员根本不熟悉《三国演义》里的人物，没读过《三国志》，你又如何能盼望他自如地设计出恶搞三国历史的游戏来呢？



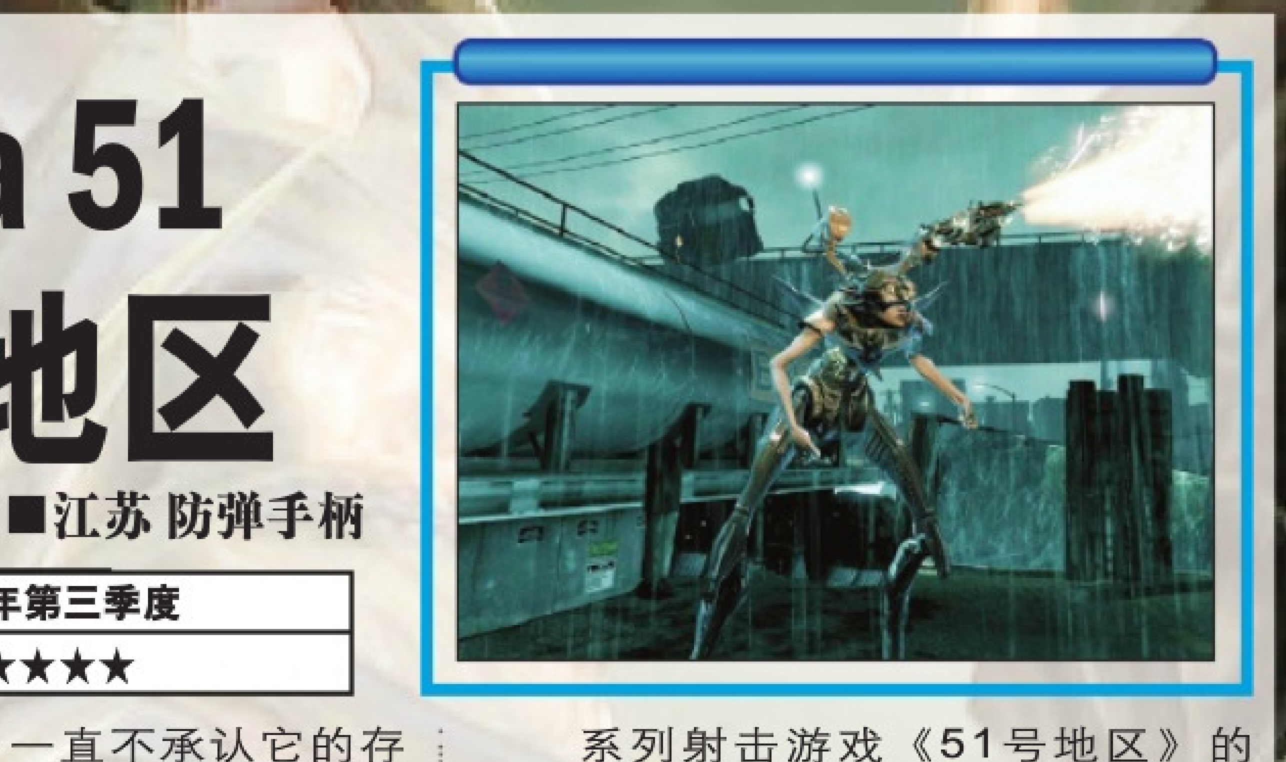
这就是日本的《一骑当千》



《幻想三国志3》里的女子张婕

Black Site：Area 51
黑区——51号地区

■江苏 防弹手柄



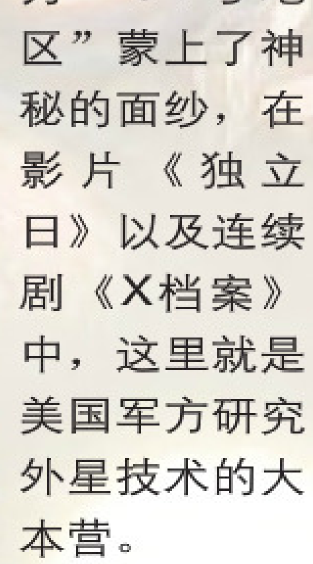
射击	制作：Midway	上市日期：2007年第三季度
	发行：未定	推荐度：★★★★

神秘的51号地区

赌城拉斯维加斯以北90公里的内华达沙漠中隐藏着巨大的秘密：被铁丝网围住的巨大军事区域就是传说中的“51号地区”，位于内华达州林肯县马夫湖附近，被认为是世界上最秘密的军事基地；数十年来美国政府一直不承认它的存在，其编号也从地图上消失。这一基地始建于1955年，最初用于研制U-2侦察机。该项开发工作结束后，其他所谓的“黑色”项目也开始在这个基地实施。而在UFO迷眼中，51号地区俨然就是他们所追求的圣地。好莱坞的视觉工厂更是为“51号地区”蒙上了神秘的面纱，在影片《独立日》以及连续剧《X档案》中，这里就是美国军方研究外星技术的大本营。



投掷闪光弹时，可以看到队友会自觉地避开闪光区域

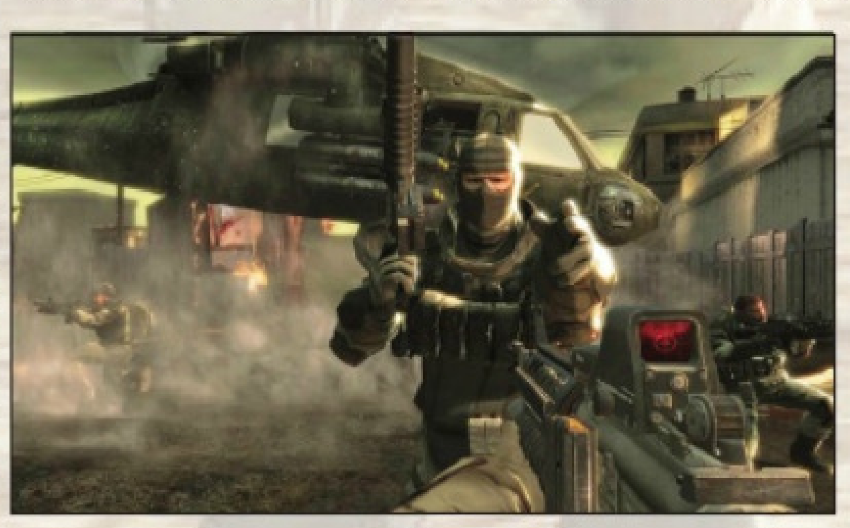


本作的战场围绕这个小镇展开

系列射击游戏《51号地区》的制作者们更倾向UFO迷们的观点：在他们的上一款作品《51号地区》中，该地区是美国军方用于囚禁外星人、榨取外星技术的监狱，无论是F-117的隐形技术还是F22的超音速巡航技术，都是出自于外星科技的帮助。不料外星人成群逃脱并且引发了巨大的灾难。在前作结尾中，玩家率领的秘密部队制止了灾难的蔓延。但在本作中，由于政府掩盖真相，他们进行的外星种族和人类基因的融合试验基地并没被捣毁，所培养出的另一种更为恐怖的外星生物——重生（Reborn）从地底钻出。这些可以随意吸收有机生物DNA的变形生物从51号地区向外蔓延，人类世界面临严重挑战。

更为强悍的对手

Reborn族外星人需要通过吸收有机生物才能繁殖。在荒芜的沙漠中，它们找到了一个小镇——Rachel，一旦吸收了整个小镇的居民，它们就将以几何级数的繁殖能力扑向拉斯维加斯，直到占领整个人类世界。玩家所率领的小队将以这个10平方公里的小镇为主战场，同各种恐怖的异形搏斗，并重新夺回51号地区的控制权。同前作中固化的外星人相比，本作中的外星生物呈现出类似《终结者2》中液态机器人T200的形态——它们没有固定的外观和攻击模式，在战场上能够同任何有机生物相融合。你将会看到长着人类特种部队士兵头颅、头戴夜视仪的八脚怪，或者是和Rachel镇动物园中凶猛野兽融合而成的未知生物。此外，Reborn中的高等级怪物还具有和无机物融合的能力。它们能够给机器人、工程吊车注入自己的“灵魂”，让这些钢铁机械成为杀人利器。在前作中，枪击怪物后就能让它们丧命，而在本作中，当你将一个怪物“爆头”之后，它们的四肢、躯干依然可以另一种方式上前攻击玩家，除非你一开始就将怪物轰成碎肉。相信这些新特性都将使得游戏的火爆程度有质的飞跃。



这是美军的“秘密部队”，战术背心和子弹袋居然是俄式风格的

新引擎对FPS游戏方式的加强

游戏使用了“虚幻3”引擎，和Midway的那部由周润发“主演”的第三人称射击游戏《枪神》类似，《黑区》中也具有“全部场景皆可破坏”的特性。除了视觉冲击力以外，这对FPS的固有游戏方式也将产生深远的影响：《黑区》已经不再是前作中硬派风格的射击游戏，而更接近于《彩虹六号——拉斯维加斯》的风格，强调利用墙壁进行掩护。由于新引擎所强调的场景破坏，蹲在一个掩体后不断射击的游戏方式将彻底成为历史。当遭遇敌人的重火力之后，这种“以不变应万变”的打法最终将使得主角连同墙壁一道变成碎片飞上半空。

使用乘具进行战斗也是本作的一个新变化，玩家可以扮演武装直升机武器射手、悍马车机枪手进行战斗。在战术操控方面，游戏非常类似《全光谱战士》初代的风格，并不需要通过键盘来实现复杂的战术指令。战斗中长按右键就会弹出圆形的战术列表，配合方向键可以快速部署队友的攻击路线和当前策略。P



这是和特种兵融合后的外星人造型

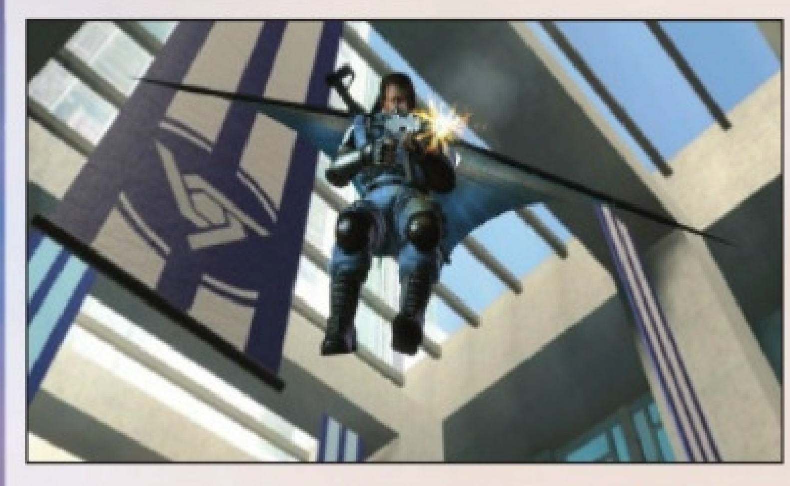
BLACKSITE AREA 51

Shadowrun
暗影狂奔

■江苏 黑人苏

射击	制作：微软	上市日期：2007年第二季度
	发行：微软	推荐度：★★★★

最纯粹的多人射击对战乐趣



《暗影狂奔》可谓是一款“次世代的CS”，其基本游戏方式就是让一群玩家组队厮杀，胜利的一组玩家可以获得金钱奖励，从而在下一局开始后购买武器弹药。和CS唯一的不同就是其独特的世界观——如果说以“大菠萝”为代表的ARPG塑造的是一个“剑与魔法的世界”，《暗影狂奔》则将是一个“火器与魔法”的世界。

与CS的“警”“匪”两方势力对应，《暗影狂奔》的世界由以人类为主体构成的巨型企业RNA和以精灵以及兽人组成的神秘派系“后裔”（Lineage）构成。在传统能源被消耗殆尽的未来，新型能源的开发由于魔法的复活而停止。一个蕴含巨大魔力的地区——位于南美的Santos成为两方势力角逐的焦点。

分属两方势力的4个种族由人类、克隆人、精灵和兽人构成，他们的基本特性如下：人类的HP较高，杀死敌人、分局对抗获得胜利后可以获得更多的金钱。因为人类无法使用魔法，他们更倚重通过购买科技装备的方式来使用特殊能力。精灵具有更多的魔法技能，移动速度快、目标小，但HP最少；好在精灵可以在没有受到敌人攻击的情况下缓慢地恢复健康值。克隆人在杀死魔法单位后可以通过DNA吸取的方式，获得一定的使用魔法能力。兽人则拥有最强的防护力和近战肉搏能力；和精灵组队的情况下，两个种族的优缺点可以得到很大的互补。

技能与魔法演绎下的FPS游戏体验

另一个与CS游戏方式不同的是，《暗影狂奔》的生存法则并不仅仅是玩家的“爆头率”，而更注重特殊技能和魔法的使用。每局开始后，玩家需要装备一种技能或者魔法作为自己的专精项目。无论胜败，专精项目可以在每局游戏结束后得到自动升级。如传送魔法在初始阶段只能将玩家传送到10米以外，而在提升后，则可传送到更远的地点，直到指定传送到游戏场景中的任何位置。但下一局如果选择别的魔法作为专精，则这局中就不会得到任何提升。除专精技能外，玩家还可以选择最多5种的辅助技能。选择的技能越多，专精魔法的威力也就越低，这个设计是为了避免出现“一招鲜吃遍天”的玩家。

除了上述的传送魔法以外，游戏中还可以使用滑翔机魔法，让主角腾空到敌人的上方，进行从天而降的雷霆一击；蝙蝠侠魔法如同其酷意十足的名字，能够让枪手浮空攻击敌人；透视魔法可以赋予玩家隔空观察的能力，在墙壁后面进行埋伏的敌人因此会无所遁形。在CS中被击毙的玩家只能以亡魂视点来观看队友们的战斗，在《暗影狂奔》中，被击毙后依然可以通过队友的复活魔法获得重生的机会。

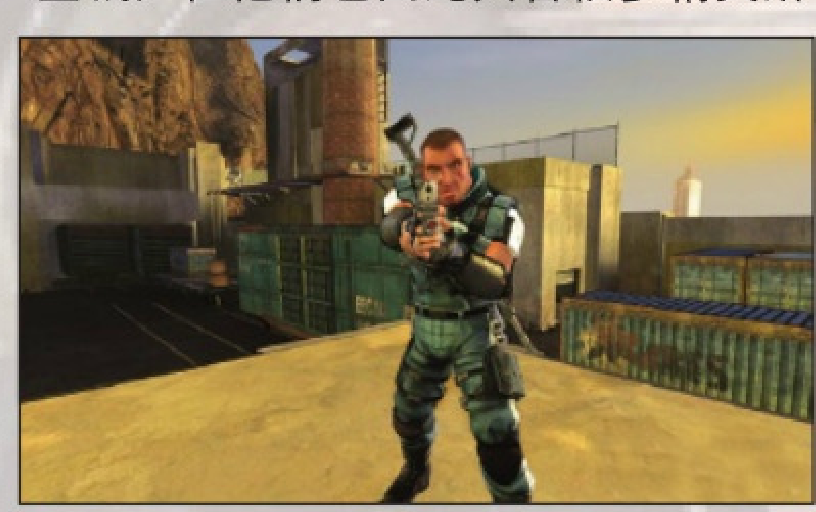
无法使用魔法的人类实现上述特殊技能，是通过装备来完成的。比如要使用精灵的浮空魔法，就要在开局前购买火箭包和固定翼套件，透视魔法则可以由热成像眼镜来代替。由于人类的所有特殊技能都是由装备来发动的，因此在战斗中，使用人类的玩家可以随时将不用的装备交给队友，或者从战场上获取别人遗弃的道具。人类的特殊技能尽管需要耗费更多的金钱，但他们也因此具备很多精灵所无法制造的特殊机械装备，如隐形陷阱、魔法炸弹、魔法免疫装置等。

由于双方势力都可以使用瞬间转移的能力，因此枪械的火爆对射在某些情况下就会丧失意义。为此，近战格斗系统也是另一个强调重点。使用忍者刀的玩家能够像MGS2中的雷电那样，用挥舞的刀刃来隔开迎面射来的子弹。另一个有趣的设定是“肢解”，其功能和《战争机器》多人模式中的“分尸”非常类似。在消灭一个敌人后用近战武器可以让敌人的尸体彻底“消失”，从而使其队友无法通过复活魔法来进行转生，并且还要扣除该方的大量有效分数。

游戏的Xbox 360版和PC版本将同期发售，这也是第一款可以借助Vista系统来实现跨平台对战的游戏。由于它的对战本身更注重动作性而非射击的精度，因此鼠标和手柄究竟哪个更适合射击游戏，其答案就将在今年的第二季度初揭晓。P



精灵也可以使用人类遗弃在战场上的道具



好专业的持枪动作



两大种族间的“背靠背”

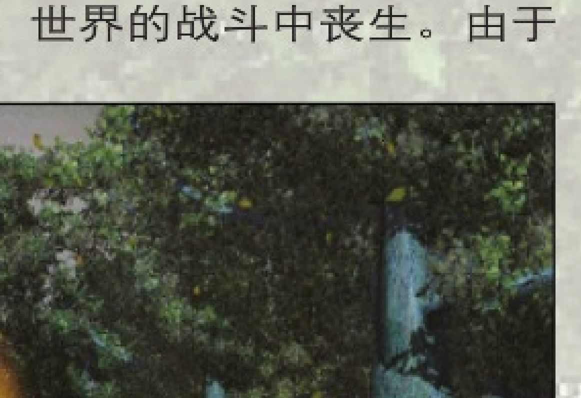
Two Worlds
两个世界

■江苏 小手

角色扮演	制作：Reality Pump	上市日期：2007年第二季度
	发行：SouthPeak Interactive	推荐度：★★★★

宏大的世界观

RPG《两个世界》的故事发生在一个由未经开化的兽人和文明程度较高的人类组成的架空世界中。战神Aziraal，同时也是兽人的英雄，在一千年前与人类世界的战斗中丧生。由于它是神的化身，即便是一堆遗骸也具备巨大的力量。为了避免两个世界重开战端，诸神将战神的墓隐藏在原始森林之中。千年后，一个精灵族的探险者发现了这个秘密，同时也导致了当年被迫迁徙到大陆南端荒芜地带的兽人蠢蠢欲动，它们希望通过对Aziraal的复活来恢复兽人的力量与荣光。



这张表现森林场景的截图可以说明游戏引擎的强劲功力

和《上古卷轴IV》类似，游戏可以选择第一人称视角

玩家将在这个巨大的世界中扮演一名佣兵。与《上古卷轴IV》类似，主角的容貌、种族、初始技能都由游戏者自主创建。随后，你就将操控自己的虚拟替身在两个种族激烈冲突的时代大潮中开始自己的体验。制作组表示，游戏的基本框架受到了《上古卷轴IV》的强烈影响。在其所强调的“角色体验感”要素上，《两个世界》有更为强悍的表现：兽人和人类的冲突不仅仅是一个故事背景，两方力量的攻守态势和最终结局也不是事先限定好的；玩家对主线任务的完成度，甚至是对支线任务的选择，都有可能对双方的战争带来戏剧性乃至颠覆性的影响力。

RPG系统的创新设计

《博德之门》和《暗黑破坏神》代表了RPG系统的两大流派，前者强调严谨的规则，后者则注重动作性和杀戮快感。《两个世界》则充分考虑到了这两种方向的融合，其游戏系统与我们目前所看到的RPG都有很大不同。

《两个世界》的魔法系统非常类似纸牌游戏，玩家无需在游戏中修炼、学习魔法，甚至没有传统的MP设定。魔法的习得是通过获取魔法牌的方式。在游戏中获取一张新牌，就具备了这种魔法的使用能力。如果获得的牌和物品栏中已有的项目重复，则可以将两张牌叠放到一起，从而提升该魔法的等级。如前文所说，游戏中并没有MP，取而代之的是“魔法点”。在游戏场景中会看到一种类似自动贩售机的道具，能量耗尽的牌需要放进去“充电”才能继续使用。游戏中的魔法流派分为风、火、土、水、巫术5种，玩家需要选择自己的魔法专精流派，这样在战斗中可以获得该流派强有力的套牌组合。装备系统的设计也极具创意，制作组表示，游戏中不可能找到两个完全一样的装备。无论是武器还是防具，都可以像魔法牌那样进行叠加，从而改善现有装备的某些属性。





战斗中可以选择暂停时间，然后分配魔法点或者调整战术

游戏中有超过100种怪物。大家都知道，RPG中“杀怪”是获取经验值的主要途径。而在强调角色体验感的这款游戏中，所有的怪物都不是那种看到主角就狠扑上来送经验值的行尸走肉。Reality Pump表示，怪物的每次攻击都会让玩家体验到它攻击的“动机”——是出自野性的本能、生存的需要，还是来自于仇恨。通过打斗来获得经验值的方式在《两个世界》中也是不被提倡的，高质量地完成各种支线任务，其收获要远远大于砍杀怪物。主角在旅途中除了行侠仗义之外，还要管理自己的吃喝拉撒。饥渴、缺乏睡眠状态下的主角在行动力上会受到影响，直到最后被活活饿死或者累死。综合这些要素，再看上述对经验值获取方式多样性的改革，可以看出这款游戏将更强调玩家自主意识下的角色扮演，而不是扮演为了人物升级而在“大菠萝”中双手抡着大斧疯狂砍杀的屠夫，或者遍地寻找低级装备，然后将大量角色扮演的时间花在战场和村庄商人之间的来回奔跑上。

新颖的战斗操控

美式游戏一向缺乏打击感，这款游戏中干脆取消了由玩家控制的格斗动作——主角的出招、防御是完全自动的。需要玩家负责的是战斗中的策略，比如在面对多人进攻时，玩家要控制主角避免陷入敌人的围攻。释放魔法是完全依靠“手动”来完成的，虽然游戏并不具备日式ACT那样的爽快连击，但不同流派的魔法在战斗中可以产生魔法连击的特殊效果，从而组合出更为强悍的威力。P





经典的延续
《命令与征服3——泰伯利亚战争》DEMO体验

即时战略

制作：EA LA	发行：美国艺电
系统配置要求：Windows XP/Vista，CPU 2.0GHz、内存512MB、硬盘空间1.4GB、支持DirectX 9.0c的64MB显存显卡	

■绝对领域 大傻瓜

那个叫凯恩的光头终于再次重返人间。

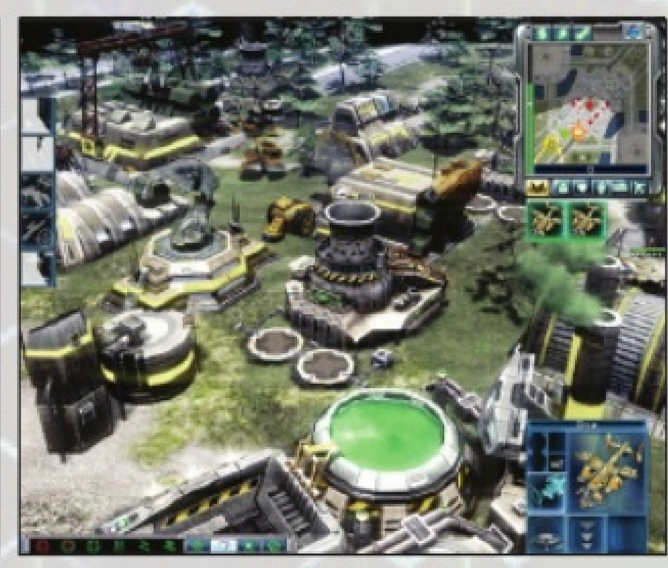
最先得知这个消息的C & C信徒们争先恐后从互联网上下载那个整整1.2G的DEMO，此前传得天花乱坠的小道消息和官方声明在这个巨大的压缩包面前都显得毫无意义，至少在正式版发售前这个DEMO将是玩家们能切身感受C & C新篇章的唯一机会。1992年WestWood开发的《沙丘 II》撞出即时战略游戏史上第一个火星，将这火星燃成燎原之火的是1995年出世的《命令与征服》（C & C）。在RTS圈里只要提到《命令与征服》这个名字，怎么盛赞它的历史地位都不算过分。在国内有不少资深玩家因十多年前接触它而从此进入PC游戏世界，在国外更有无数个人和团体以宗教般的热情深入研究与《命令与征服》相关的一切。今天他们终于盼来了新的福音——《命令与征服3——泰伯利亚战争》，此DEMO即为福音之书的“封面”。

视效菜单

DEMO安装完成后有1.33GB容量。先进去看了一下主菜单，有完整的教学篇；单机战役模式下只有GDI阵营的两个初期任务，遭遇战模式里有一张地图可供玩家来场1 vs 1的人机大战，不过玩家只能选择GDI方对抗NOD阵营。经网上高手指点后用字首快捷键方法才成功突破封锁选取NOD方，传说中的外星人种族Scrin即使用快捷键法选取后也无法正常游戏，估计是DEMO里根本就没带该种族的单位建筑数据。遭遇战菜单中看到可预设电脑对手的5种战略风格：Balanced（均衡型）是指各方面都兼顾的中庸打法；选择Rusher（快攻型）可看到电脑AI的精彩强攻表演；而Turtle（乌龟型）是纯粹的被动防御路线，新玩家选这个可以让对方不来骚扰；Guerilla（游击型）会不停地以小股部队偷袭骚扰玩家；Steamroller（压制型）的电脑方则会尽全力压制玩家发展。除战略风格外，游戏难度也由低到高分为容易、中等、困难、蛮横4档。中等级别以后的战斗具有较高挑战性，尤其蛮横难度非常变态，如果对敌我双方阵营特色缺乏深入了解根本别想赢过电脑。遭遇战菜单中还有对战规则调整，但此功能项也被锁住，仅能看到可调节游戏速度、设定初始资源值，以及设定随机出现在地图上的宝箱。

《命令与征服3——泰伯利亚战争》的画面一直是众所关注的焦点，视效菜单中除有5档高低选项外还可由玩家自行调节各项细节参数。本人7600 GS显卡在1280×1024分辨率下将所有细节参数全部调到最高，进入遭遇战后运行速度仍然很平稳；不知是否因为测试版的缘故，每秒帧显率被程序强制锁定为30帧。游戏画面品质总体来说应在中上之列，虽然没有太多突出个性的亮点但绝对算得上气势宏伟，GDI的卫星粒子炮轰击和NOD的核弹来袭完全是超一流的大场面效果。建筑、场景与战斗单位细节表现力令人满意，选择NOD时拉近视角可以看到泰伯利亚矿提炼厂的大缸里有毒的绿气翻腾不止，采矿车来卸货时输入缸内的两根大胶管也会剧烈抖动，建筑基地里的吊臂和战争工厂周围的小悬浮机械人，都会以逼真的方式自行运作。如果电力不足时，停止运作的建筑物会变成一团黑灯瞎火，玩家一眼就能判断当前断电导致的直接后果。低配置玩家可将视效菜单中的Shader Detail与VFX Detail两项尽可能降低，虽然这样一来与高端硬件玩家看到的画面完全不可同日而语，但好歹也能跑得动。VFX视效技术目前在电影动画中颇为流行，在这里感觉只起到了很强的模糊柔化作用。有VFX效果的画面宛如罩上一层雾，当把VFX降到最低后可以看到游戏色调变得明亮，建筑物体轮廓更为锐利，矿区的泰伯利亚水晶体也显得零乱突兀。虽然少了点美感，不过却能让玩家把战场局势看得更清楚。


VFX画面朦胧感过强


GDI基地近景

C & C系列的一对老冤家GDI和NOD阵营仍然忠实沿袭了他们在历代前作中的特色：GDI单位火力强悍机动性偏弱，NOD部队讲究快攻适合游击。1代和2代中无敌的GDI空军被严重削弱。这次GDI出场的奥卡武装直升机和火隼轰炸机都没有令人震惊的攻击力，打个建筑也只能发射一枚小导弹而已。尽管空军减弱，但对新手玩家而言GDI仍然拥有远高于NOD的实力。首先是陆战攻击主力猛犸重型坦克，目前看来俨然已成为陆地之王。NOD方与之对应的隐形坦克在火力防护上与之完全不是一个档次的货色，即使NOD的终极兵器天神战斗机器人也很难跟猛犸正面硬扛。初看上去好像NOD不堪一击，但选择这个阵营多玩几遍后，你会发现凯恩兄的手下其实很有潜力可挖掘。细心的玩家可以发现NOD的很多单位都有一些诡异的特技，例如波束炮车的“内力传送”特技，用它对己方激光尖塔发射波束后居然可增加激光尖塔的射程和射速；貌似低档货色的突击越野车升级后能引发电磁震荡爆炸，导致周围所有敌方机械单位暂时瘫痪。在有这些特技的基础上，多兵种协同作战对NOD显得更为重要。


陆地王者猛犸重型坦克

前面提到的NOD天神战斗机器人也不是高价废柴。这东西具有非常丰富的扩展性，如果让它吞吃掉己方的喷火坦克就能获得喷火攻击效果，吃掉隐形坦克可以获得隐形能力，吃掉突击越野车可以获得反隐能力，吃掉波束炮车还能为自己增强激光炮火力，玩家可根据自己的战术需要随时改装天神以获得不同的战术性能。NOD的高可塑性甚至不仅体现在隐形等游击快攻的优势上，遭到敌方突袭时也有多种手段可迅速遏制对手攻势；阵营特技中的水晶矿加速生长术，也能使他们在相同资源条件下获得比GDI更快的发展优势。不少尝试过本DEMO的玩家对NOD的正面战斗力倍感失望，有的玩家甚至认为这个DEMO中没有完全开放NOD的所有单位和科技。实际上在DEMO附带的说明文档中，官方已说得很清楚：“此DEMO包含了NOD兄弟会的全部单位及技能……”从DEMO的实际表现来看，NOD打的是花招和技巧，绝对不能追求跟GDI正面对推，只要玩家放开思路仔细研究就能让这个擅长剑走偏锋的阵营大放光彩。由于遭到严密封杀，外星人种族Scrin在这个DEMO中宛如人间蒸发，所以也无从得知其优劣长短。

本作的操作菜单从《将军》的下横列式又变回了最早一代的右竖列式样，老玩家们会感到十分亲切。当然，光靠笼络感情没点实际内涵也不行。虽然菜单复古为右列式，但图标组合却更为优化。直接点击雷达屏幕下方的索引键可快速修建兵营类建筑、防御辅助类建筑，还可利用索引键直接下令生产各种步兵、战车和空中单位，轻松点击两下即可完成，再也不用先满地图去找兵营或工厂了。如有多座兵营或工厂情况下，在索引键下方还有代表不同兵营或工厂的小图标。点击它们后即可在指定地点生产部队，玩家仍不需要在地图上寻找建筑物具体位置。主画面左下角是部队的AI模式控制菜单，移动AI有强制攻击、攻击推进、强制移动、背向撤退、路径移动和预设计划6种。其中背向撤退主要针对战车单位，在此模式下撤退时战车会保持正面对敌倒车撤离；由于本作中加入了前后左右不同方向均有不同防护值的设定，采用背向撤退可避免遭到敌人追尾重创。路径移动模式下选择单位，会在玩家制定第一个路径点后立刻开始移动。预设计划属于路径移动的高级版本，在未完成全部计划指令之前玩家所选的单位不会行动。攻击AI栏分主动进攻、防御、坚守和停火4种，玩家点击图标或按热键都能立即改变战斗单位的反应模式。如在混战中要选择当前屏幕上所有同类单位，玩家不仅可以用鼠标双击某一单位，也可在选取某一单位后按W键。如果按Q键可以直接全选画面上所有己方部队，放置完工的建筑物时可按鼠标左键不放再拖动，即可旋转建筑朝向。这些方便快捷的操作诀窍，无疑会在将来正式版的多人对战中大有用武之地。

游戏在整体战术上仍以资源争夺为重心。更多的资源意味着更多的兵力，在小幅地图中争抢矿区，还能起到压制对手初期发展的双重目的。泰伯利亚水晶矿以圆形矿田模式出现在地图上，如果被采集殆尽后，还可缓慢再生。尽管如此，但大多时候总感觉不够用。一矿点配两部采矿车最合适，超过3部就有僧多粥少的麻烦。一矿多车效果并不好，力争控制更多矿点才是王道。在电力紧张又逢敌人大举进攻之际，玩家还可以选择关闭某些次要设施供电以保障重要建筑的正常运作。当基地遭到敌人偷袭时，如果眼看某些建筑不保应迅速将其出售换点钱用，否则被敌人炸成碎片更是血本无归。这些C & C系列的传统设定在本作中均得到保留，老玩家们无疑会倍感欣慰。在这些传统亮点中，笔者最为欣赏的是建筑布设模式。大部分同类游戏中一旦开始修造建筑，地面即会出现相应地基轮廓，然后该建筑经过工人或村民一段时间的忙碌后完工。如在多人对战中，对手完全可以藉此判断玩家修造特定建筑物背后的战术意向。但本作中修造建筑却是从头到尾在操作面板上完成，最后直接投放到适合地点即可，基本上保证了战术的隐蔽性和突然性。但另一方面基地电力供应范围的设定，也大幅降低了这种自由度。无论是否有前哨车，玩家的大部分建筑都难免会紧密挨在一起，等到后期很容易成为卫星粒子炮或核弹的最佳目标。


近距离视角下的NOD提炼厂

从某种意义上来说，本作更像是一代的DX 9.0c翻版。最新的图像技术和好莱坞众星捧场的真人电影过场煽起了不少新老玩家的激情，但我们可以看到，那副时髦躯壳下仍然是十多年前那款始祖级经典的灵魂，除画面外几乎没有什么突破性的革新。这个DEMO中GDI与NOD两方阵营的表现，证实了本作的均衡性已相当完美，只可惜新种族的影响程度目前尚难评价，但就娱乐性而言它显然算是近期同类游戏中的上品。十多年前的作品经过重新包装后依然能震撼整个世界，恐怕也只有《命令与征服》才能享有这样的殊荣。P


GDI的奥卡武装直升机变弱

New Release
上市游戏热报

■晶合实验室 salamander

前言：经过春节的长假，本期上市游戏热报容量庞大。其中不乏精良之作，像《翡翠帝国特别版》《泰坦之旅——不朽王座》和《最高指挥官》都值得推荐。

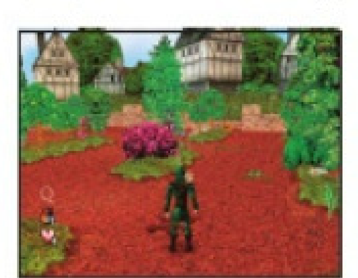
2007年3月4日

罗宾汉的冒险之旅
Robin Hoods Quest



制作：Oxygen Interactive
发行：Oxygen Interactive

在游戏中，玩家将扮演罗宾汉去营救被坏人掳走的Maid Marian。一路上，玩家需要克服重重险阻，还要面对各种敌人。





2007年3月4日

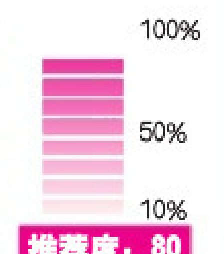
异形枪手之复仇
Alien Shooter Vengeance



制作：Sigma-Team
发行：CDV Software Entertainment

整个游戏画面采用经典的斜45°俯视第三人称视角，玩家将控制1至4人的小队与异形生物展开殊死搏斗。





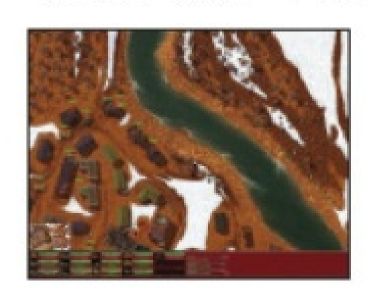
2007年3月1日

近距离作战——钢铁十字
Close Combat: Cross of Iron

即时战略

制作：CSO Simtek
发行：Matrix Games

本作结合了该系列的所有经典元素。游戏采用了独特的人工智能系统，每个士兵都有其各自的性格和心理特征。利用这些特性将会令战术指挥千变万化。





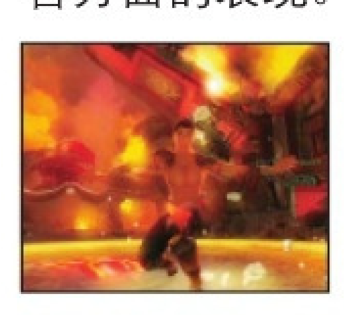
2007年2月28日

翡翠帝国特别版
Jade Empire Special Edition

动作角色扮演

制作：BioWare
发行：2K Games

本作融合了武侠、奇幻与神怪等要素，以古中国文化为背景。游戏采用了《星球大战——旧共和国武士》的改良引擎，并强化了影音方面的表现。





2007年2月27日

泰坦之旅——不朽王座
Titan Quest: Immortal Throne

角色扮演

制作：Iron Lore Entertainment
发行：THQ

和原作比较起来，资料片画面效果更加迷人，情节设定更为丰富，添加了许多新角色和装备。





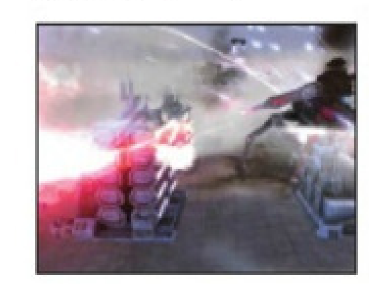
2007年2月12日

最高指挥官
Supreme Commander

即时战略

制作：Gas Powered Games
发行：THQ

在游戏中，玩家可选择身处不同的派别，并从众多精英中挑选一个英雄角色充任指挥，运用丰富的战略战术手段，最终成为“最高指挥官”。





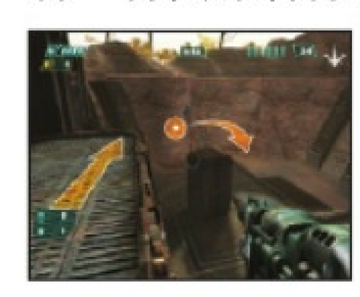
2007年2月12日

战争前线——转折点
War Front: Turning Point

即时战略

制作：Digital Reality
发行：10tacle Studios

尽管游戏的背景架设在二战时期，但它却是一款资源采集、基地建造的即时战略游戏。玩家在游戏中要特别注重对资源的控制，要记得“得资源者得天下”的原则。





2007年2月17日

武装突袭
Armed Assault

动作

制作：Bohemia Interactive Studio
发行：505 Game Street

游戏中提供了大量军用和民用设备与车辆、范围达100平方公里以上的高度精细的地图，玩家可用内置任务编辑器来制作属于自己的任务。





其他近期上市游戏

发售日	类型	游戏名称	中文译名	制作	发行	期待度
2007年2月21日	模拟	City Life World Edition	都市生活世界版	Monte Cristo	CDV Software Entertainment/Deep Silver	70
2007年2月19日	策略	Gary Grigsbys World at War a World Divided	加里世界大战之分裂的世界	2by3 Games	Matrix Games	75
2007年2月17日	体育	Backyard Basketball 2007	后院篮球2007	Humongous Entertainment	Atari	70
2007年2月17日	体育	Freak Out Extreme Freeride	极限自由滑雪	Coldwood Interactive	JoWood Productions	70
2007年2月15日	模拟	Cinema Empire	电影院帝国	Comport	Donkey Games	70
2007年2月13日	策略	Battlefront	前线	Matrix Games	Strategic Studies Group	75
2007年2月11日	策略	Galactic Civilizations Ⅱ（Gold Edition）	银河文明Ⅱ（黄金版）	Stardock Corporation	Stardock Corporation	80
2007年2月10日	动作	Vivisector Beast Within	人面兽心	Action Forms	1C/Frogster Interactive	80
2007年2月8日	体育	Austin Cooper S Racing	老式宝马赛车	Metro 3D	Metro 3D	75
2007年2月10日	动作	Maelstrom	异形漩涡	K-D LAB	Codemasters	80
2007年2月10日	战略	UFO Afterlight	幽浮之余晖	ALTAR Games	Cenega	80

动感的音乐、轻巧的舞步，自从音乐游戏诞生那一天起，就昭示着它具有无穷的生命力。在网络游戏盛行之后，音乐类网游不论是在它的盛产地韩国，还是在玩家潜力巨大的中国都风靡一时，《舞林大会》等真人秀节目也将年轻人对舞蹈的热情推向一个高点。也难怪最新一款音乐网游On Air Online刚在韩国公测，马上也要与中国玩家见面了。

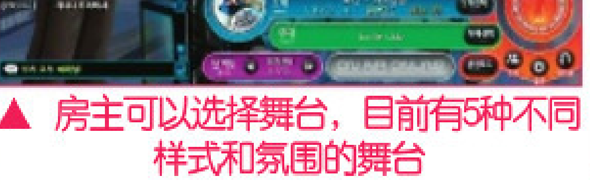
■北京 Avatar

On Air Online 舞林新秀 On Air Online前瞻

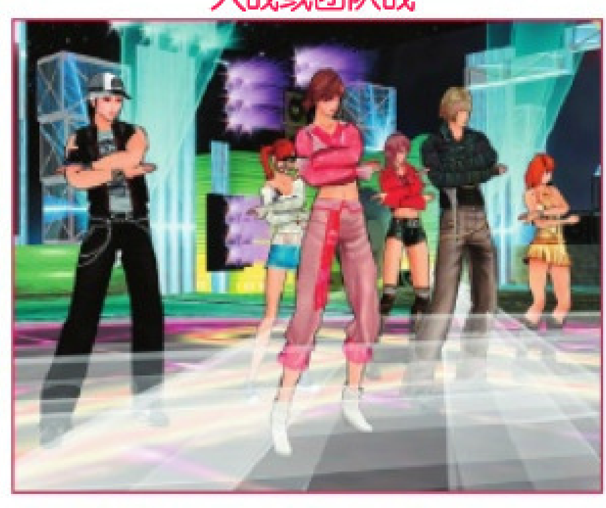
复杂多变，更具挑战的音乐网游

On Air Online的设计与目前主流的音乐类网游没有太大区别。游戏仍定位为休闲类跳舞游戏，在一首歌曲的进行中按照屏幕提示输入正确的Key Note是基本的游戏方式。按照按键的表现和系统的各种判定，你可以获得高低不同的曲目得分；循序渐进，在游戏中获得较高的名次。游戏支持2～6人同时起舞，你可以根据自己的喜好选择个人战或组队战进行游戏。

在角色设定上，游戏加入了升级的概念。在刚进入游戏时，你的舞技尚需锤炼，而初期接触到的也都是些比较简单的舞曲。随着技艺逐渐提高以及等级的提升，你才能进入那些有等级限制的更高级别的游戏频道，进而挑战更有难度的舞曲。


▲ 房主可以选择舞台，目前有5种不同样式和氛围的舞台


▼ 舞台上可最多6人同台跳舞，进行个人战或团队战



▼ 经过动作捕捉的舞蹈动作可以表现出诸多细节，仿佛真人





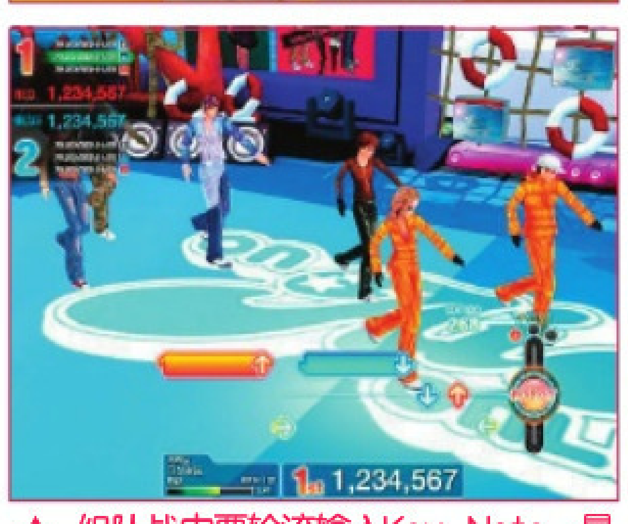
▲ 3D舞台展现出绚烂的灯光效果，与现实中的舞台极为相似

带动激情！更成熟的音乐男女

▼ 极具魅力的双人舞，默契配合才能舞出精彩




▲ 多样化的舞曲，音乐有多人舞步和一般舞步等不同风格


▲ 组队战中要轮流输入Key Note，最后将个人分数累积决定胜负

▼ 击打区域位于中央，四面涌来的箭头让人应接不暇



On Air Online和目前流行的音乐类网游又有所不同。从游戏开发者的设定来看，他们显然将20～30岁之间比较成熟的时尚男女作为主要目标。游戏中的男女角色设定看起来已远远脱离了卡通色彩，而游戏的韩国运营商还请来了当红艺人Rain代言，更将游戏的定位显现无遗。在具体玩法上，虽然也采用键盘操作，但难度相对来说比同类游戏更高。其独有的Key Note系统不但从左到右显示Note的滚动效果，而且在一首曲子中玩家必须用到所有4个方向键才能正确演奏。而在游戏的疯狂模式中，游戏的击打区域设在显示窗口的正中，Key Note从6个不同的方向同时接近击打区域，想要完美地演奏一曲，可谓难度颇高。

明星代言 Rain的超级秀

On Air Online在韩国公测中的一大举措是和明星Rain签约，不但获得他的形象代言，还可以使用Rain广受欢迎的50首经典曲目作为游戏中的舞曲。在该游戏的宣传视频中，以“Rain，舞台上的我！”为主题，用Rain的歌曲《I'm Coming》为背景音乐，用真人实景和虚拟人物场景结合的画面表现介绍了这款游戏，着重表现的是虚拟人物动作的细腻以及Rain本人的魅力。韩国运营商已经借势发起了On Air Online游戏舞蹈大赛，目前参与者众多，其中很大一部分是女性玩家。

▶ Rain的造型已经为这款全新的音乐网游积聚了不小的人气





On Air Online ●制作：GNP Entertainment ●运营：未定 ●游戏状态：未知 ●官方网站：http://onair.ohdio.com（韩国）



龙之反击 《神泣》首部资料片前瞻

《龙之反击》是《神泣》即将更新的资料片。该版本中包括大量全新的游戏内容，除了若干新功能的开放，新地图、新Boss、新任务和高阶装备等都将逐一登场。据悉，《神泣》研发团队早在一年前就再次集合了韩国的知名制作人，进行资料片开发。而资料片不仅开放了新的游戏内容，其背景故事也有所发展。

■上海 龙之战风

世界最强生物的逆袭

它们是Shaiya大陆最强横的生物，它们有坚韧的肉体和永恒的魔力，它们是曾经的守护者，但却背叛了它们远古祖先赋予它们的责任，任由邪恶滋生。它们就是《神泣》资料片《龙之反击》的主角——继承了水之力量的冰雪之龙弗利泽迈格和继承了火之力量的火焰之龙哈鲁希恩。

在世界还是一片混沌虚无时，女神依泰安不仅创造了Shaiya大陆，还要将妄图闯入这个新生世界的异界怪物隔绝在世界边缘。她赋予了龙之母——权能之神泰奥玛特守护的责任，她的子孙也忠实地执行着这项任务。可是，多米纳斯对塔里奥希斯发动的战争几乎灭绝了龙族，只有惟一的龙——基哈尔·泰勒玛逃离了劫难。基哈尔重新创建了龙族，但这些勉强延续了血脉的龙类早已失去了其先祖的能力和信仰。

渐渐地，龙族不但四分五裂，而且年轻的龙族成员开始反叛基哈尔的核心集团。它们将基哈尔投入监狱，钉在巨大的柱子上。唯独有两条龙逃脱了命运的追杀，它们就是弗利泽迈格和哈鲁希恩。它们渴望复仇，但不可能凭借一己之力达到目标。恰恰在此时，异界的侵略者们发现了它们；于是它们天然地联合起来，成为扰乱世界秩序的新的源头。



◄▲ 这便是Shaiya大陆新的祸端——冰雪之龙弗利泽迈格与火焰之龙哈鲁希恩

组建团队，探索大陆上最神秘的龙穴

挑战龙族是《龙之反击》的主题。在资料片中，玩家需要至少集合7组以上的玩家队伍，即凑齐困难模式下达到60级的49人队伍进入龙的巢穴，向两位强大的Boss发起挑战。其中，光之同盟能够挑战的是位于威勒斯的蓝龙弗利泽迈格，愤怒联合能够挑战的是位于克拉伊利安的红龙哈鲁希恩。进入龙穴，需要扫清征途中所有的障碍，包括散布在巢穴和其四周的各种生物，直到到达守护者之穴。击败龙的守护者之后，才会出现通往龙之巢穴的传送门，开始最终的挑战。

龙族的强大是不言而喻的。光明和黑暗地宫中游弋的龙类各自拥有不同的属性，拥有极高的物理伤害、魔法伤害、范围伤害以及持续性伤害效果；而且龙的守护者刷新极快，不能合理调配人员、及时运用战术的队伍不但无法见到最终Boss，恐怕在冒险的路上就全军覆没了。如何挑战龙族、如何分配队伍都将是《神泣》玩家们面临的新难题。



▲ 挑战队伍终于来到了弗利泽迈格脚下

全新的武器、道具与祝福级套装

在《龙之反击》中，玩家能够拥有比目前版本威力更强大的武器装备以及种类丰富的魔法道具。资料片中新增的"损益魔法宝石"就是最具特色的道具之一，它能给武器和装备附加特殊效果。即将开放的损益魔法宝石共有13种。顾名思义，这些宝石全部用于为敌人添加Debuff。如恐惧结晶可以降低防御力50点、持续30秒，沉睡结晶可以使敌人沉睡60秒。此外，还有带有眩晕、静止、失明、沉默、缓速、诅咒等效果的结晶出现在游戏中。资料片中还将出现等级为6的各种属性极品宝石，如力量之石、体质之石、持久之石、活力祝福之石等。它们都是可以暂时提升玩家角色属性的实用道具。此外，资料片将新增所有职业的祝福级套装。P

神泣 ●制作：SONOKONG ●运营：光通通信 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://shaiya.gtgame.com.cn

新增武器道具列表

武器名称	职业	能力值
祝福-御龙剑	战士/圣骑士/弓手	攻击力（128）、攻击变数（14）、STR（18）、DEX（18）
祝福-巨人之剑	战士	攻击力（170）、攻击变数（18）、STR（24）、DEX（6）、LUC（6）
祝福-北欧战斧	斗士/护卫	攻击力（114）、攻击变数（43）、STR（24）、DEX（6）
祝福-残忍之斧	斗士	攻击力（150）、攻击变数（58）、STR（30）、LUC（6）
祝福-御龙双剑	战士	攻击力（132）、攻击变数（29）、STR（24）、DEX（12）
祝福-北欧双斧	斗士/猎人	攻击力（117）、攻击变数（59）、STR（30）、DEX（6）
祝福-诛神之威	战士	攻击力（193）、攻击变数（43）、STR（12）、LUC（24）
祝福-绝对之力	战士	攻击力（193）、攻击变数（43）、STR（12）、LUC（24）
祝福-神圣守护者	圣骑士	攻击力（144）、攻击变数（32）、STR（12）、DEX（24）
祝福-地狱审判者	护卫	攻击力（183）、攻击变数（28）、STR（18）、DEX（18）
祝福-暗杀者	潜行者	攻击力（113）、攻击变数（25）、STR（6）、DEX（6）、LUC（24）
祝福-嗜血	侦察类/攻击法师/保护法师（光愤共用）	攻击力（88）、攻击变数（13）、STR（12）、DEX（12）



从《幻想春秋》到《大话春秋》，再到《春秋Q传》，由成都金山自主研发的这款网游可谓近年来更名次数最多的一款。随着历次版本更新，《春秋Q传》在系统上已和《幻想春秋》与《大话春秋》有一定差别。不过，经过数次改版后，现在的《春秋Q传》仍是一款“Q版恶搞武侠网游”。

■北京 令狐剑心

古典时尚 个性坐骑、万种外装

在历次更新后，游戏中已经拥有了数量众多的珍奇兵器、防具。按照外观组合不同，现在游戏中的装备已多达10万件。装备按照大量到稀缺的程度分为白色、蓝色、绿色、紫色4个档次，按照类型又分为不同装备、随机装备、固定属性装备和套装四大类，其中套装在集齐一套以后会发挥出它的最大作用。这些神兵利器对玩家能力的提升具有立竿见影的效果。游戏中现在还提供了数百种个性背饰，如可爱的葫芦宝宝、威猛的古剑、纯洁的天使羽翼、帅气的披风、搞怪的奶瓶……同样的服装配上异样的背饰，可极大满足你对各种风格造型的需求。


▲ 怪模怪样，大家都变了……

此外，《春秋Q传》中已形成了一套丰富的坐骑系统。上百种个性骑宠，如熊猫、斑马、凤凰，甚至可爱的Hello Kitty都可通过一定条件得到。心爱的骑宠不仅能提高行进速度、与朋友赛跑，关键的是在城里兜上一圈，那可是无限风光哦。


▲ 无聊时两人可以“斗猪”

自在升级 摆摊、打坐经验无限

《春秋Q传》的练级过程要轻松许多，玩家不仅可通过任务获得大量经验值，在游戏中打坐、摆摊也能升级；此外，为游戏中的通天商铺收集各种商品也可兑换经验值。在战斗中，游戏独有的战团阵法，使你不必再忍受回合制战斗一来一去的缓慢节奏，也不必担心即时战斗的快节奏，没时间聊天而疏远了朋友。现在的设定是，当队长启动阵法书时，只需队长一人便能操作全队进行战斗；其他队员会自动按照阵法的预设功能进行攻击，不再需要每个人参与每一步骤的实际操作。这一设计有效避免了即时战斗中的纷乱情况，也更加鼓励整个团队研究独有的克敌战术。

在人物培养方面，10级后的人物升级将不再是系统的自动选择，玩家此时可以按照积累的经验值多少以及自己的爱好选择升级或去修炼某项技能。这给了玩家更大的自由，玩家可通过修炼不同的技能来提高人物能力，从而塑造自己的个性化人物，而不是拘泥于千人一面。



▲ 组队修炼效率高
◀ 这里也有浪漫的婚礼

成长路线 逐鹿中原或休闲人生

挖战壕、竖箭塔、放陷阱，亲手构筑天罗地网防御敌人，这是游戏中国战系统带给玩家的乐趣，也是游戏中大规模会战的最高形式。但如果你是一名不好战事的休闲玩家，也可以选择完全不同的游戏路线。

《春秋Q传》中有个特别的元神系统。元神具有极其重要的作用，每个元神都具有不同的属性，可为主人增加相应的能力。想要提升自己的战斗实力，一定离不开元神的帮助。而元神的喂养和变异过程存在许多变化，使你能够掌握它的发展方向，即使纯粹在游戏中喂养元神也是一项极为有趣的游戏活动。网络游戏中离不开各项生活技能，捕获猎物、收割桑麻、采掘矿藏，利用手里的采集技能你可以变身为一名资源生产专家。打造装备、改造部件、合成灵丹妙药、书写各类灵符，即使你没为自己的公会去冲锋陷阵，各类专精的生活职业也能让你在游戏中具有不可取代的地位。

▲ 独特的元神系统让你在提升能力时有了新的追求，喂养元神也是很有趣的事

当然，最能体现出《春秋Q传》“Q”的一面的，还是因为它采用了个性化的外观表现方式。玩家在游戏里可任意改变自己的造型，各类服饰组合加起来据说有500万种之多。你可以选择生动可爱的蘑菇装、狐狸装、老虎装，也可以追求华丽多彩的职业套装，还可以拥有爆笑有趣的怪物变身卡，这才是游戏最终改叫“Q传”的原因所在吧。P

春秋Q传 ●制作：成都金山 ●运营：金山 ●游戏状态：2006年9月25日第2次内测 ●官方网站：http://cq.xoyo.com



宝鉴任务，又名寻宝任务，是《天下贰》中一个以赚钱为目的的可循环任务，也是目前《天下贰》的“经济市场”尚未形成前，玩家赚钱最快的一种方式。宝鉴任务必须两人组队才能领取，且级别必须属于同一段级（如20～29级、30～39级），以每10级为一个单位。领取宝鉴任务的最低等级则为20级。

■北京 一夜

任务奖励各有偏重

目前宝鉴任务共开放了5个阶段，8个任务（从20～50级每10级各有两套宝鉴任务，50～60、60～71级各有一套）。任务的奖励以金钱为主、装备道具为辅；任务得分越多，奖励的道具和装备也越多、属性越好，但金钱奖励不变。目前流行两种完成任务的方法：一是只赚钱，不要积分，俗称刷钱；二是赚积分换道具，俗称刷分。哪种奖励最好，要和玩家的级别与需求挂钩。下面，笔者就介绍一下这8个任务的流程和得分方法。

花红柳绿寻迷榖

祭祀用品：五色水玉（65分），对祭祀台使用。获得方法是用五色花（55分）1朵、漆吴水玉（4分）1个，再对玉琢刀使用水玉。

祭祀获得：凯风铃（30分，开启祭祀的人得），漆吴祥玉（70分，杀祭祀时现身的老树得）。

五色花获得法：五色花瓣白（10分，开迷榖花得）、黄（10分，开迷榖花获得）、蓝（10分，杀蝶恋花出）、红（6分，丹砂堆出）、绿（3分，杀花妖得）各1片加五色花蕊（12分，蝶恋花掉落）2个，再使用五色花蕊。

精卫不死西山枝

祭祀用品：香藻（10分）1份、香草（10分）1份、西山枝（25分）1份，对祭祀台用西山枝。


▲ 边练级边完成宝鉴任务

祭祀获得：吉玉（60分，开启祭祀者得），石魄（30分，杀石神得）。

四色石奖励：开粗水晶矿和粗云母矿能获得4种颜色的石头，对石像村中央大树周围悬空的4个石囊使用（注意对应颜色），可得血玉、琥珀、翡翠叶和海水结晶4物。1分的石头成功率高，4分的成功率低。

皇陵洗石婴恒现

祭祀用品：狐玉（15分，杀缺八尾获得）1份、九尾匣1个（收集9个狐尾，使用匣子即可获得）、臻青石（35分，开洗石堆获得，几率极低）2份。

蒙若木争奇斗艳

祭祀用品：紫石（5分，采集蒙木花）1份、文石（5分，采集若木花）1份、百蔬果汁（10分，采集百蔬果）1份。

祭祀获得：对花神祭台使用后会获得花神的祝福及高分值道具。

曼佗罗泪陨溪边

祭祀用品：完整的溪边皮（8分，杀名叫“溪边”的怪获得）1份、吮露刺（4分，杀太华费遗得，太华费遗是开石堆出）3份、俏石英（4分，开石英砂岩或杀觅采者得）3份，对祭祀台使用完整的溪边皮。

祭祀获得：砂针（40分，杀祭祀出的曼佗罗得，2人都能获得），迷幻石（50分）。

昆吾超度众鬼怨

祭祀用品：3种鬼的鬼凝念各1份、邪玫瑰（20分，开赤铜得，几率比较低）1朵，对祭祀台使用玫瑰。

祭祀获得：超度手札（60分，开启祭祀的人得），封存坛（30分，杀祭祀放的怪获得）。

幽冥昆吾剑合成法：紫钻（20分，开发丸矿获得，几率不高）2颗，蝉薄赤铜（10分，杀开赤铜放出的怪获得）2份，毁木（4分，杀开赤铜放出的怪获得）1根。


▲ 详读任务要求，毕竟完成时间有限

神佑渔民三品鲜

祭祀用品：拓拔令（20分，杀拓拔无骨得）1个、冉遗令（10分，杀冉遗鱼得）1个、金沙（12分，开小沙包获得）1个，对祭祀台使用金沙。

祭祀获得：鲲佑（60分，开启祭祀的人得），水神佑（30分，杀祭祀出的水鬼得）。

金耀三品鲜获得法：鳆鱼肉（4分）1份、冉遗鱼肉（2分）1份、田螺肉（1分）1份、金磷（12分）1份，找到火堆对它使用金磷。

其他得分道具：沙铲（20分，杀拓拔无骨得），贝壳（1分，采集田螺获得），纯白的贝壳（4分，田螺），鳆鱼骨（2分，杀鳆鱼得），沙蝎尾（2分，杀沙蝎得），蝎钳（8分，杀沙蝎得），白水螺壳（5分，开田螺），素女绸（2分，开田螺）。

玉竹道建木了愿

祭祀用品：建木土壤（2分，播种获得）5份，建木青叶（15分，杀青竹怪获得）1份，建木黄实（8分，杀乘黄获得）1份，建木紫茎（10分，采集桂竹获得）1份。

祭祀获得：吉玉（80分，开启祭祀的人得），树魂（50分，击杀树精获得）。P

天下贰 ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：3月1日公测 ●官方网站：http://tx2.163.com



轻松超越30P 《劲舞团》领舞高手之路

提到火热的《劲舞团》Season 2，有些人会说领舞不好玩，是个很无趣模式云云。笔者个人认为，这样说的玩家可能还不太了解领舞的玩法。由于领舞的入门要求远远高于激舞，很多人玩了几把后，往往因为漫天的"MISS"而放弃这个模式，不再尝试。其实，领舞大有学问，就看你是否有毅力坚持下去了。

■上海 幻想无双

领舞是最好P的模式

首先自我介绍一下。笔者从1.75版开始研究领舞，从一个小菜鸟（刚开始和很多人一样也是50%的MISS）到现在很多人眼中的高手，甚至被人揭发是"外挂"，领舞的成长经历可谓酸甜苦辣。

一个对领舞什么也不懂的超级大菜鸟，怎样才能成长为一个"外挂级"的高手（指在一般人眼中，一首P歌每次都能10P以上）？毋庸置疑，领舞是最好P的模式（也有人说是激舞，笔者不在这里争论这一点）。高手打P歌（L3的140，L4的145，L5的150）的结果经常是PERFECT：GREAT=3：1，甚至更高，而COOL、BAD、MISS则是0。这样也就不难理解为什么领舞高手经常会被骂是外挂，因为这样的成绩在其他模式中几乎不可能出现。

▼ 笔者的家族记录，BAD、MISS皆是0，但这可不是因为用了外挂

一切尽在节奏感

言归正传，当我们还完全不会领舞时，首先要搞清楚的是，领舞这个模式究竟该怎么玩？NPC会喊2、4、6、8和GO、YE这6个音，其中2、4、6、8对应4个方向键或小键盘上相应的数字键，GO对应空格键，YE对应小键盘上的0或5——这个大家都知道。但下面是关键，很多领舞的初学者都会遇到这样的问题：我明明按了NPC喊的所有键，而且没有按错，为何还全都是MISS？这正是我说领舞入门难的原因所在了。我们按NPC所喊的键，不仅要按对按键，还要注意按键的时机。不是他一喊完，我们马上就要一连串地按完，那样肯定是一连串的MISS。你应该注意NPC喊的节奏。一般NPC都会跟着歌的节奏喊（尤其是L3的140），轮到你按键时，就不仅要记住NPC刚才喊的内容，还要记住他喊的节奏。按照他的节奏来按键，按的时机越好，系统的判定就越好，于是高手们一连串的P就诞生了。


▲ 节奏的把握是关键，这就是个熟练的过程

循序渐进，高手之路

了解了领舞模式该怎么玩之后，接下来要做的事情就相对简单了：大量地练习！对领舞的热情和刻苦练习是一个个高手诞生的原动力。

初学者一开始可以练习L1的105、L2的105和128，这3首歌（其实是两首，105有两个难度）是所有领舞歌曲中最简单的。当练习这些歌能做到基本不掉时（一般打20盘左右就可以了），就可以尝试着来练习那些大众P歌，如L3的140、L4的145和L5的150，这都是很好的选择。刚开始可能会觉得很难，但有了之前的经验，相信很快就能把这些歌练习到0 MISS。如果你能将上述歌曲熟练地练习完，那么恭喜你，你已经初步步入了领舞高手的行列。因为145能够0 MISS练习完的话，少说也能有七八十个P了。练到这一步需要1周至1个月（估计时间，视各人天赋与练习程度而定）。

从这时候开始，可以说是领舞水准向上飞跃的一个关键阶段，同时也可能让你有原地踏步的感觉。由于领舞模式的好P、易P，在变态级高手对决时最激动人心的无疑就是那漫天的1XP、2XP、3XP乃至四五十P的字符闪现（本人属中等水平，目前最高31P，再高就上不去了）。在连续P的过程中，其实是最考验基本功的时候，一要保持心态的平和（不过说实话，看到10P、20P那样蹭蹭地往上跳，要不激动几乎是不可能的，只有努力克制），二要保持有节奏感——这是玩音乐游戏的看家本领。


▲ 练习高难度曲目时心态很重要

当然，每个人在玩领舞时，都有其自己摸索的技巧，比如有的玩家就闭着眼睛玩。因为如果你看着屏幕，稍有杂念，潜意识就会把你脑中的节奏打乱。所以解决之道就是干脆不要看屏幕，闭着眼睛跟着音乐打节奏。这招对你是否管用？大家不妨试试看。P

劲舞团 ●制作：T3 Entertainment ●运营：久游网 ●游戏状态：免费运营 ●官方网站：http://au.9you.com



日、月、星，这绝对不是神龙教教主降临，更不是某种新的数码产品广告；这里的“日、月、星”，是指休闲足球网游《踢踢球》的3个新颖系统。当休闲游戏的设计思路越来越趋同，玩家的口味越来越挑剔时，“独具匠心”是极为难得的。《踢踢球》的“日、月、星”，就是要告诉我们——原来，球是这么踢“地”！

■上海 Keep Fit

日光普照：绝对领域

在《踢踢球》的比赛开始后，每名玩家根据队伍的不同，脚底下会出现蓝色光圈或红色光圈的标志。这在足球游戏里十分常见，本没什么奇怪；但如果在一定比赛区域内只有一名玩家，那么其脚下则会显示一个有白色光芒的圆圈，这就是他的“绝对领域”（A-Zone）。

绝对领域是一个自动获得的状态。如该玩家绝对领域内有其他玩家介入（无论是队友还是对方成员），那么此领域将自动消失。这个设计并非仅仅让你成为个好看的“光环兵”，其实还有提醒玩家的作用。因为在此状态下，玩家的射门精度要比正常状态下高，这样的提醒将帮助你更好地应对场上局势。


▲ 不同队伍的脚下分别以红、蓝光圈区分

▼ 白色光环范围内即为绝对领域，这时你可以更有效地射门



悬月当空：梦幻传球

一场精彩的球赛中需要行云流水般的配合，这就决定了足球不是个人运动，而是Team Work。因此，休闲足球尽管强调个人发挥，但传球、助攻也是衡量一名球员价值的标准之一。

“梦幻传球”就是为了提倡玩家之间配合而设计的游戏功能。如果一名玩家在短时间内成功地将球传到队友脚下，那么其所在球队将获得梦幻传球标志；如果一支球队在多次梦幻传球后射门得分，则该队伍的所有队员将在比赛后获得额外的星点奖励；如果玩家无法在一定时间内将球传出或最终无法进球，则梦幻传球效果将自动消失，且不再有比赛后的追加奖励。在取得梦幻传球的时刻，玩家的脑袋上经常会冒出红色感叹号，这代表你踢出了一脚路线精准的传球，就像一轮弯月划破了天空。


▲ 进入梦幻传球状态，屏幕上出现了连击提示，在连击后射门你就有可能得到额外的星点奖励


▲ 看这一脚超华丽的大力轰门，雷霆万钧不可防

踢踢球 ●制作：TOSE Software ●运营：天纵网络 ●游戏状态：3月6日内测
●官方网站：http://ttq.joyzone.com.cn

星光烂漫：星点系统

“星点系统”是《踢踢球》里的重要内容。你所获得的“星点”既可用来学习特殊技能和必杀技，也能用来购买形形色色的服饰，同时还能用来提升角色本身的各项属性。

星点是这一系统中的基本单位，类似于RPG中的经验值。每局游戏结束后玩家都将获得一定数量的星点奖励，星点会首先被存放在“空星”中。随着星点的不断积累，它们将首先充满空星的一角（碎星片）；当玩家积累满空星的5个角时，将最终得到一颗“满星”。“盒子”是储存空星的地方（也就是许多网络游戏中的背包或仓库），在盒子上会显示出角色当前所拥有的空星数量。当空星变为满星时，则在盒子中显示新的空星。但是请注意，盒子的容量是有限的。如果盒子里的空星都用光了，就要用其他途径来扩充盒子。

既然“星星”的用途有那么多，如何才能尽量多地获得它呢？原来，在每场比赛结束后，游戏系统会根据玩家在该场次中的表现自动计算出他所能得到的经验值。这里所说的“表现”包括传球数、助攻数、断球数、进球数等，因此每场比赛的输赢并不是决定玩家获得经验值的唯一标准。很有可能你会碰到这样的情况：赢球一方表现稍差的球员，其最终获得的经验值比输球一方表现出色的成员还要少。所以，不要以为你有罗胖子一样的技术就在前场偷懒等机会。你的一举一动，游戏的“统计学家”都会明察秋毫！


▲ 在人物创建比赛界面，左上角会有一个星星图案。在没有比赛或没获得经验值之前，这个星星是透明的，也就是“空星”


▲ 把星星充满就可以学习新技能了。学到这招可以用双倍力量射门的“Super Kick”后，对方的门将就要变“漏勺”了

《侠义道Ⅱ》四大正派成长史

在《侠义道Ⅱ》中，初入江湖的“小虾米”要历经磨难才能成为大侠。而大侠之路的第一步，就是在10级时手持“门派推荐函”加入自己向往已久的门派。从此开始，每过10级，玩家都可以在NPC处学到本门的武功心法、护体神功、轻功，甚至独门武功。在这里，笔者就首先给大家介绍一下《侠义道Ⅱ》中四大正派在游戏中的练功道路。

■北京 燕潇湘

天下第一正派：少林

武功心法：

1.（等级要求10级）找到慈邢长老，听他道少林渊源，述江湖是非。

2.（等级要求20级）受慈邢之托于真武道场收集亟需的狼毫、韦诞墨、黄麻纸各1份，于灵石洞收集璞玉1颗交给传功人，可在此购买任意武功。



▲ 内力比拼是《侠义道Ⅱ》的一大特色

轻功：

3.（等级要求30级）陈飞现身于真武二层，以凤晶和3个红松木合成红晶木匣，于成都秋飞处换取陈年女儿红。将女儿红交给真武二层的陈飞，此后可学轻功（切记不可受伤，否则女儿红会掉落，时间过长还会变质）。

护体神功：

4.（等级要求40级）于乐山盗匪手中寻回10位少林高僧的舍利交与慈邢长老，可学护体神功。

独门武功：

5.（等级要求50级）修炼独门武功需要修炼者具备勇敢（杀怪4万）、超人的耐性（武功心法达到20层）和侠客的豪气（花费侠义币500万）。与少林慈邢长老对话，并收集龙鳞、凤羽、金楠木、香柚木、乌铅矿、极品兽毛、极品兽骨和巴蜀平原掉落的蛟丹，可炼制“培元丹”。

太极宗师：武当

武功心法：

1.（等级要求10级）于张松溪师叔处聆听开山祖师张三丰的坎坷经历。



▲ 每个门派初始的武功心法学习流程基本相同

2.（等级要求20级）受张松溪之托收集物品，之后可在传功人处购买任意武功。

轻功：

3.（等级要求30级）张松溪师叔也要送给陈飞美酒1坛。流程与少林派相同。

护体神功：

4.（等级要求40级）张三丰早年阅读的10部经典出现在乐山盗匪手中。将其寻回交给张松溪，可学护体神功。

独门武功：

5.（等级要求50级）独门为武功太极拳，学习要求与少林派相同。与张松溪对话，在巴蜀平原收集武当独有的百花桃和龙鳞、凤羽、孔雀石、黄龙木、金鸡木、白磷矿、极品兽皮，可炼制“九转金丹”。

巾帼不让须眉：峨嵋

武功心法：

1.（等级要求10级）听静晓师太讲述峨嵋历史，巾帼不让须眉。

2.（等级要求20级）受静晓之托助传功人收集狼毫、璞玉、韦诞墨、黄麻纸各1份用来抄写武功秘诀，完成后可在传功人处购买任意武功。

轻功：

3.（等级要求30级）陈飞出现在真武二层，静晓师太欲犒劳这位至交。其后的流程与少林派相同。



▲ 每过10级都有新的武功可以通过任务学习

护体神功：

4.（等级要求40级）江湖传闻遗失的10张罗汉图在乐山出现。寻回罗汉图交给静晓师太，可学护体神功。

独门武功：

5.（等级要求50级）九阴白骨爪乃峨嵋独门武功，学习要求与少林派相同。与静晓师太对话，收集龙鳞、凤羽、玉楠木、金鸡木、极品兽毛、极品兽角、乌铅矿和巴蜀平原掉落的紫竹泪，可炼制“寂灭丹”。

武林第一大帮：丐帮

武功心法：

1.（等级要求10级）于奚长老处听取丐帮的来历。

2.（等级要求20级）受奚长老之托，完成后可在传功人处任意购买武功。



▲ 学习独门武功最大的障碍不是人物等级，而是心法等级、杀敌数和游戏花费的数目

轻功：

3.（等级要求30级）奚长老同样要送陈飞陈年女儿红1坛（也不换个花样……）。

护体神功：

4.（等级要求40级）丐帮自制的10种彩绳字结被抢走了。寻回所有彩绳字结交给奚长老，可学护体神功。

独门武功：

5.（等级要求50级）独门武功为降龙十八掌。此外，与奚长老对话，在巴蜀平原收集丐帮独有的朱果和龙鳞、凤羽、孔雀石、黄龙木、梧桐木、赤铜矿、极品兽皮，可炼制丐帮独有的“导神丹”。P

侠义道Ⅱ ●制作：梦工厂 ●运营：TOM游戏世界 ●游戏状态：1月29日内测 ●官方网站：http://www.xyd2.com.cn



《天龙八部》九大门派武器推荐

在《天龙八部》中，如何选择一种适合自己的武器是个很重要的问题。毕竟好武器意味着一笔很大的开销，如果白花了冤枉钱就太不值了，但笔者常看到有三四十级的玩家拿着自己门派并不熟练的武器四处游荡。《天龙八部》的武器系统十分丰富，下面笔者就逐一介绍九大门派的武器适应技能，并结合武器综合谈谈各门派的练法。

■北京 Merlin

少林

破衲功：使你从刀斧、枪棒类武器中获得的外功攻击力大幅提高，增幅随技能等级的提高而提高。

门派练法：少林派属于外攻系，防御高，且最擅长反弹伤害的武学，欲伤少林先伤己，确实厉害。说实话，少林派不需要太好的装备，单单一套体力装都很难被打败。在测试阶段，少林一直是最好练的门派之一。

丐帮

破虏令：使你从刀斧、枪棒类武器中获得的外功攻击力大幅提高，增幅随技能等级的提高而提高。

门派练法：丐帮的攻击力比少林稍高，防御则要弱一些，但长于身法。虽同属外功刚猛一系，但丐帮精通用毒。其特色武功为降龙十八掌和打狗棒法；其他武学则多为需求连击的技能，把连击攒起来，瞬间爆发出的威力相当惊人。

大理

磨砺术：使你从扇、环类武器中获得的内、外功攻击力大幅提高，攻击效果增加30%，随技能等级提高而增强。



▲ 人物和技能的属性决定了每个门派擅长的武器类型

门派练法：大理天龙寺攻防皆属内功系，攻击有耗气、距离远的特点，超高的命中率是其亮点。可选择的武器为扇和环。段家绝学一阳指和六脉神剑威力巨大，同时它们还有破绽、封穴的效果。

天山

疏影剑：使你从扇、环类武器中获得的外功攻击力大幅提高，基本攻击效果增加50%，且随技能等级提高而增加。

门派练法：天山派比较特别，可内外双修，但笔者认为应以外功为主。阳关三叠这一招式可加100%的会心，配合天山特有的隐身术，绝对是杀人于无形的好方法。天山派的攻击中会带有定身、封穴等效果；操作要求较高，适合中高级玩家。

星宿

淬毒术：使你从单短、双短类武器中获得的内功攻击力大幅提高，基本功攻击效果增加50%，且随技能等级提高而提高。

门派练法：因为星宿老怪的缘故，星宿海多少遭到了玩家的白眼，但笔者认为星宿比较适合有性格的玩家。星宿以远距离内功中攻击为主，攻击带有多种诅咒效果，如中毒、失明、持续掉血等。缺点就是没法逃跑，但如果内外双修就可弥补这一问题，尤其是“天地同寿”一下可以打掉对方一半的HP，是PK中的强者。

逍遥

万壑松风：使你从扇、环类武器中获得的内功攻击力大幅提高，基本攻击效果增加50%，且随技能等级提高而增加。

门派练法：逍遥派以陷阱伤敌，属于内功系。在武器的选择上，除了个别打造的极品，最适合的就是阴阳环系列。这样的武器能让逍遥派的攻击力发挥到极致。逍遥派在PK中很讲究操作，所以微操不好的玩家最好不要练。

明教

烈焰刀：使你从刀斧、枪棒类武器中获得的外功攻击力大幅提高，基本攻击效果增加50%，且随技能等级的提高而提高。

门派练法：明教以近身外攻为主，武器方面最适合的是勇士系列的追力装备和水云刀系列。相比之下，在等级低时水云刀系列的攻击追加更多。明教弟子可以复活队友。喜欢冲锋陷阵的玩家找明教弟子做伴是个不错的选择。

武当

磨高探马：使你从单短、双短类武器中获得的内功攻击力大幅提高，攻击效果增加50%，随技能等级提高而增加。

门派练法：武当以内功见长，靠远距离攻击伤人。攻击的同时可使人定身，但武当体质较弱。八卦掌是基本入门武功，玩家可以此武功上手。

峨嵋

君子好逑：使你从单短、双短类武器中获得的内功攻击力大幅提高，攻击效果增加50%，且随技能等级提高而增加。

门派练法：峨嵋派为内功系，以远距离攻击为主。虽然综合而言威力不如武当、大理等派，但配合其特有的辅助效果和回血技能，峨嵋派在战场上的存活率远比其他门派高，PK时也不落下风。



▲ 游戏中的武器分为单短、双短、枪棒、折扇和环五大类，每个门派的武器技能区别在于武器追加的是内功还是外功

综上所述，大家在选择武器时首先要看自己所属门派的心法，以免拿错了武器，不然打起怪物来事倍功半。在选好武器后，我们可通过宝石镶嵌系统使武器的属性获得进一步提升。P

天龙八部 ●制作：火狐数码 ●运营：搜狐 ●游戏状态：近期公测 ●官方网站：http://tl.sohu.com



头条 150万人吃元宵 "梦幻"在线人数创新高

特约通讯员俞剑飞报道 3月4日是农历的正月十五，是中国的又一个传统节日——元宵节。这一天，网易运营的网络游戏《梦幻西游》内也是张灯结彩。根据网易游戏数据中心的实时跟踪记录，这一天下午的3时45分，《梦幻西游》所有服务器同时在线人数突破了150万人，峰值人数为1 502 688人，刷新了此前该游戏133万余人同时在线的最高记录。


▲ 新记录显示了这款游戏的顽强生命力

由于元宵节这一天网易官方举办了大量的游戏活动，一些在春节时因为各种原因无法上线的玩家也重新现身。新记录发生的时刻，许多玩家正专心致志地参加"梦幻"线上活动"勇闯十二门派，争当三界菁英"，也有的玩家在参与元宵节的"猜灯谜吃元宵"等系列线上活动，整个游戏里一派欢天喜地的景象。而对于这一记录的诞生，网易方面并未事先预料到，网易的工作人员甚至没来得及截图以纪念这个有意义的时刻。

《梦幻西游》的产品总监丁迎峰表示，这次的突破主要原因在于两项玩家喜爱的活动同时举行，玩家参与踊跃。他认为，《梦幻西游》的用户群体还在不断扩大。

焦点 任贤齐首次代言网游 拜访完美时空发红包

本刊记者燕小七现场报道 2月27日，影视歌三栖明星任贤齐拜访了知名网游公司完美时空，并向媒体坦言，他将首次接触网络游戏领域，为完美时空即将推出的网游《诛仙》担任形象代言人，并推出一首全新制作的主题曲。

尽管刚刚经过了春节假期，但得知任贤齐即将光临的消息，完美时空的员工们还是组织起来，不但在公司内部张贴欢迎标语，很多人还手持鲜花、数码相机守在电梯口，等待明星光临的一刻。上午11时许，任贤齐在完美时空董事长池宇峰的陪同下出现在公司门口，守候在这里的Fans、媒体代表和公司员工立即上阵，用镁光灯将他包围。进门后，任贤齐面带微笑，在池宇峰的带领下开始挨个拜访公司的各个部门，他一边听介绍一边保持着职业的笑容向在座的工作人员派发红包。"小齐"对此的解释是，按照他们那边的习俗，"过年后上班时是要派发新年利市的"。要说"小齐"也真敬业，发一个红包就向员工祝福一句"新年快乐"，甚至专门敲开一间会议室的门，向里面正在开会的策划们祝贺新年。


▲ "小齐"耐心地把几百个红包发完

在给整个公司数百人发红包发到手软后，"小齐"和池宇峰在公司的会议厅举行了一次小型媒体见面会，为众多媒体解释了自己此次拜访完美时空并欲代言《诛仙》的一些细节。会上池宇峰介绍，公司即将推出的网游《诛仙》改编自国内同名玄幻小说，预计在今年上半年推出。游戏将"体现一个曾经感动百万读者的'情'字"。此外他还向媒体透露，"小齐"早已为《诛仙》制作好了主题曲小样，大家试听后感觉非常好。双方表示，之后可能有进一步展开合作的可能。


▲ 闪光灯狂闪，"小齐"笑吟吟地来了


▲ 许多员工没有准备，被搞了个措手不及



▲ 媒体见面会上，双方都表示有进一步合作的空间

更无尽的Raid
《魔兽世界——燃烧远征》随感

■品游轩 风梦秋

不知不觉《魔兽世界——燃烧远征》（下面简称TBC）在欧美地区发售已有两个多月了。大家都说暴雪的资料片总是非常神奇，不像一般的资料片那样只是增加一点新内容而已，而是带来脱胎换骨的变化。那么TBC是否也是如此呢？从资料片更新前的种种迹象来看，至少它的内容是十分饱满的。但其实玩家更关心的是，《魔兽世界》运营两年多来已陷入一个让许多人感到疲惫的模式：一个又一个需要提高声望的新派系，一个又一个更难的副本，一件又一件多那么几点力量、几点治疗、几点伤害的新装备，无穷无尽的Raid……有野心的公会因为赶进度的压力带来的争吵，许多人开始厌倦这一切并陆续退出，但TBC及时地带来了新希望，很多老玩家因此又回来了。

新鲜感

TBC让人眼花缭乱的新特色的确很吸引人，刚到外域的玩家们对一切都感到新奇，在公会频道里大家链接着发现的每一样新东西，每分钟都有人链接一些61级以上的绿色装备并将其与纳克萨玛斯装备对比，然后赞叹其属性逆天。就是到了70级仍然要为骑上飞行坐骑兴奋不已（主要指史诗坐骑，60%速度的兴奋度要大打折扣），很多人就像小孩子得到新玩具一样，骑着飞行坐骑到处飞来飞去，大半天乐此不疲，那劲头就和《魔兽世界》刚开放时一样。不过这股新鲜劲能持续多久呢？



TBC副本多有4人甚至六七人的怪物组，英雄模式下两个控制者兼伤害输出者是必不可少的，很多时候霜冻新星、各种群体恐惧等也都得用上



英雄模式下，Slave Pens副本中这位被囚禁的NPC会给你盘牙湖泊Raid副本进入资格的任务

大概是在TBC发售两个星期后吧，我所在公会的一名主力牧师不干了。公会组织了3个去10人Raid副本卡拉赞的队伍，都没有他的位置。他这样抱怨：“看来我在这也没什么可做的了。”这不是气话，而是阐述一个事实，因为除了Raid他的确无事可做了——他跟各关键派系的声望都已达到崇敬甚至崇拜，各英雄模式的钥匙都已到手，也完成了一两个英雄模式的副本，该拿的装备也都拿到了，商业技能也都练得差不多了。这一方面是因为他是个非常积极的玩家，另一方面除了声望和副本，也确实没有太多的事情可以做——除非你去练小号，不过现在那是个更浩大的工程，极为考验人的耐心。

声望和副本

TBC有很多新副本，也有很多新派系，乍一看有些复杂，实际上都很有条理。有一些派系是次要的，对于绝大多数职业和商业技能来说都没有任何有吸引力的奖励。剩下的主要派系全都跟各副本形成对应关系——就好比《魔兽世界》中安其拉和诺兹多姆的后裔这一派系的关系一样，地狱火堡垒的副本对应荣誉堡（联盟）/萨尔玛（部落），盘牙湖泊副本对应塞纳里奥远征军，奥金顿对应下城区，泰匹斯特要塞副本对应沙塔尔，时间洞穴副本对应时间守护者。而每个副本虽然都包括三四个小副本，但大多只是为60～70级升级过程提供过渡装备的，到70级一般只有一个70级的小副本还能提供声望，所以你要做的只能是反复打这几个小副本来得到装备和声望而已，就像以前反复刷通灵学院和黑石塔等副本来收集现在称为D1的套装一样。一般最多打过四五次就能把声望提升到崇敬，拿到英雄模式的钥匙，然后再多打几次，需要的装备也差不多就都有了。每次副本一般只用1小时左右，所以总共也用不了多少时间。

装备和钥匙都有了之后就是挑战英雄难度了，上述各副本的所有小副本都有英雄模式。英雄模式下怪物的生命值要高很多，攻击也要强上数倍，有些怪物/Boss还有新的技能。从笔者的经验和所了解到的情况看来，英雄模式的一个问题是对队伍组成有很大限制，一般都需要1名坦克、2名治疗者、2名针对副本怪物类型而选择的控制者兼伤害输出者，然后就是队员需要有合格的技术及已从普通模式副本中得到了最优秀的装备。但至少目前英雄模式副本的付出和收获是不成比例的，辛辛苦苦打到的装备比起普通模式掉落的也好不了多少，更不用说轻轻松松就能从卡拉赞中得到好得多的装备。掉落的宝石就更可笑，个别好点的货



TBC中很多专业技能的图样和配方都是副本内外特定怪物掉落的，拾取后绑定，只有拥有相应专业技能的玩家才能看到并选择，这是个很好的改进，避免了很多物品分配上的纠纷

色也就比珠宝加工专业能切割的宝石多那么1点属性，大多数都没人要。也许以后这些设计都会进行调整，但我觉得英雄模式更像一个过渡模式，其最主要的作用只是为了获取和完成任务，以取得去泰匹斯特要塞和盘牙湖泊两个25人副本的钥匙及进入资格。

环环相扣的Raid路

我想到两个词来形容TBC的设计，除了“条理分明”，还有一个是“环环相扣”。首先你要完成一系列任务，打几个不同的5人副本来取得卡拉赞的钥匙，然后打通卡拉赞的10人副本及戈鲁尔的巢穴（Gruul’s Lair）——那是一个类似于黑龙公主巢穴的25人副本。期间，你要按上文所说的程序取得各英雄模式的钥匙，然后从一个英雄模式的盘牙湖泊副本中接到任务，取得卡拉赞隐藏Boss梦魇（Nightbane）及戈鲁尔掉落的道具，这样才能取得进入盘牙湖泊25人副本的资格。另一方面，你还要完成两条不同的任务线，从纳鲁处得到试炼任务，打通4个最顶级的英雄模式副本，然后击败另一个25人副本中的Boss Magtherido，才能取得泰匹斯特要塞25人副本的钥匙。等把这两个25人副本都打通并取得最终Boss掉落的道具后，你才可完成一个时间洞穴的任务，进入那里的25人副本海加尔山。至于黑色神殿什么的，那路还远着呢。在这一路浩浩荡荡的队伍中，每个人都要求取得钥匙和进入副本的资格，所以每个人都得按部就班地这样从单人任务到5人副本、从普通模式到英雄模式、从10人Raid到25人Raid、从初级的25人Raid到更高级的25人Raid这样一步一步沿着无穷无尽的Raid之路走下去。



裁缝等专业的很多套装都不错，甚至胜过T4、T5，作为裁缝如果运气好取得副本特定怪物掉落的拾取后绑定的史诗图样，也是财源滚滚、订单不断（关键材料Primal Nether是拾取后绑定的，普通模式下只有副本的最后Boss才有小几率掉落，在英雄模式下基本上每次都能得到一个）



副本外特定怪物掉落的公式、图样、配方等都是拾取后绑定的，且掉落率较高，很快就能打到

TBC的社会问题

现在你可以看到，虽然新的东西很多，但实质上TBC对于原版并没有任何实质的改变。不过它对于各个公会和所有玩家来说仍是一个重要的转折点——从60级到70级，不管原来用的是绿色随机后缀的烂装备还是纳克萨玛斯的T3，反正基本都会替换成70级的装备，就是说，所有角色又都回到了同一起跑线上。而20人的Raid队伍要调整成10人的、40人的Raid要调整成25人的，加上联盟得到萨满、部落有了圣骑士，以及各职业天赋、技能的变化，使得队伍中职业的搭配需求也发生了很大变化。

笔者所在的公会以前打纳克萨玛斯时，虽然成绩不错也常常面临人数不足、迟到早退等问题，很多次因为牧师不够而无法准时Raid。特别是后期，很多人因为长年累月Raid已很厌倦了，所以就想休息休息，公会为了能打完纳克萨玛斯只好招募不少新人来接替。现在TBC出了，原来休息的当然都回来了，就连很久不玩的也重出江湖了。这样一来，10人、25人的Raid就出现僧多粥少的情况，像笔者开头提到的那位非常积极的牧师，居然都没有机会去打卡拉赞，而且就因为发了一句牢骚被踢出公会了（虽然这未必是普遍的情况）。当然，由于TBC的特点，也有很多人在公会中获得了稳固的位置。比如有的人一开始就没日没夜练了个70级的萨满，甚至比许多60级的角色还早到70级，结果自然就成了抢手货；还有像两个拥有传奇法杖艾提耶什的角色，怎么会担心在卡拉赞的Raid中没有位置呢？还有个别熊德、暗牧，以前Raid时只能老老实实改天赋去治疗，现在就可以堂堂正正当主力坦克、主力DPS。因为现在熊德在一些情况下要比战士更适合当坦克；而暗牧不仅有夸张的伤害输出，且同时能恢复团队生命值、法力值的特点对于队伍还是有极大帮助的。



从该副本中一种怪物身上可以偷到对周围敌人造成火焰伤害的Buff，可得到加法术伤害装备的加成，由于变得过于强大，现已被补丁削弱

对于TBC的这些变化，如果你还想在《魔兽世界》中继续奋战，那么在感慨之余就只能尽力去适应了。笔者认为，目前CWoW中的各公会都应尽早制定计划，了解TBC各Raid副本需求的职业配置，尽早调整会内各Raid队伍的组成，谁改玩萨满/圣骑士，哪个牧师适合保持暗影天赋等，事先都安排好、商量好，到时才好齐心协力、抢占先机，而不会因为位置问题引起各种问题。因为TBC环环相扣的特点，能做到先行一步在游戏中很有优势。《魔兽世界》中各专业技能常用的材料是元素火/水/空气、火/水/空气精华等，TBC常用材料则是这些东西的外域版本：火/水/空气尘埃和10个尘埃可以组成的原始火/水/空气等。其他方面也是一样，TBC其实就是一次重新洗牌，把原版的各种元素进行整理、优化，使之条理分明。不管你喜欢还是不喜欢，无尽的声望，无尽的Raid依然要延续下去。



一个复杂的关系表，标明了TBC各Raid副本的钥匙、资格取得途径

编后：关于TBC设计上的问题，在欧美玩家中也有一些反应，如有人提出英雄副本和Raid难度过大、Raid装备提升不大、副本钥匙获取太困难、25人Raid太过精英化等问题。暴雪已经承诺对资料片的副本进行调整，但无尽又无尽的Raid，这个主基调恐怕在TBC中还是无法改变的。



简约而不简单——略谈Falcom及其近年的作品

<注：本文仅代表作者观点>

■广西 silvershark

法尔康（Falcom）是日本一家拥有25年悠久历史的游戏公司，诞生过不少知名品牌，例如备受好评的两个招牌《伊苏》（以下采用原名Ys）系列与《英雄传说》（以下简称ED）系列，还有《魔唤精灵》系列等。限于篇幅，下文主要谈近年被引进到国内的作品。

日式ARPG的活化石——新世代的《伊苏》系列

1987年6月发行的Ys是日式ARPG的始祖，Ys2更将ARPG类型推上了一个新的高峰，但是后来的3至5代都无缘于辉煌，直到Ys1&2的Windows移植版才将伊苏古老的魅力再现，也为Ys6奠定了坚实的受众基础。2003年发售的《伊苏Ⅵ——纳比斯汀的方舟》（Ys6）是在PC上取得极大成功的全新3D作品，甚至挽救了当时濒临破产的Falcom社。2005年，以新作名义发售的《伊苏——菲尔盖纳的誓约》（YsF）是Ys3的重制版，比之Ys3的褒贬不一，YsF普遍得到好评。2006年底《伊苏——起源》（Ys Origin，缩写为YsO）发售，故事舞台是700年前的古代伊苏王国，交代“伊苏”这个国度诞生的历史。



人气极高的女神菲娜

Ys系列以“亲和力”为核心，画面朴实清新，操作简洁爽快且保持紧张刺激的感觉，极富趣味性。Ys1和Ys2这两代是Ys系列最成功的作品，故YsO回归到伊苏古国的故事有更好的发挥空间，而它的表现也无可挑剔。一直以来，Ys系列就是几乎不发一言的红发亚特鲁的冒险故事，但YsO完全颠覆了这个传统：3位主人公，3个同时发生的故事，而且只有走隐藏主角路线才能见识到真正剧情。不过YsO也没有抛弃亚特鲁，玩家通过修改的方法可以操纵亚特鲁挑战噩梦难度模式，重温红发小子旋风的激情。



伊苏国的重要象征：双子女神、黑珍珠、达姆之塔

“魅力物语”的新章——《英雄传说Ⅵ——空之轨迹》

ED系列是比较注重剧情的RPG，如果说Ys系列得到的评价是优雅，那么ED系列的主旨就是表现人性的真善美，不过Falcom细腻、温馨的风格是共通的。3至5代的卡卡布三部曲曾经以宏大而细腻的剧情征服了众多玩家，赢得“魅力物语”之美誉。时隔多年之后，续作《英雄传说Ⅵ——空之轨迹》分为两章分期发售，即ED6FC与ED6SC（First Chapter&Second Chapter）。

正如宣传词“七耀石的光辉是翅膀——在苍穹的彼方，人们的命运交错着”所言，ED6中展现在玩家面前的是一个全新的世界，新的历史向我们讲述了一个时代新旧更替的故事。ED6英文序言中最后一段是贯穿整个游戏的关键句，游戏最后从约修亚的口中说出来，令人想不到的是却是鲁迅的名言：“其实地上本没有路，走的人多了，也便成了路。”



七耀石的光辉是翅膀——在苍穹的彼方，人们的命运交错着

可爱vs探索——两款风格迥异的ARPG

2004年底发售的《咕噜小天使》（Gurumin）是一款可爱又易于上手的3D动作RPG，游戏中使用电钻作为主武器来钻开墙壁和岩石，寻找隐藏的道路或对敌人进行攻击等。游戏是非常轻松的卡通风格，里面最有趣的是可以换装的设定，在元旦期间1至3号玩的话，还可以更换和服。

2005年发售的《迷城的国度》（Xanadu Next）是款硬派迷宫探索型的3D动作RPG，也是创日本PC游戏最高销售记录的《Xanadu》的续作，两者发行相隔20年。游戏风格比较独特，基本上就是探索一个巨大迷宫，乐趣就体现在无穷无尽的迷宫探索上，可以享受到征服未知世界的成就感。


《咕噜小天使》中隐藏的壁纸


探索巨大的迷宫是《迷城的国度》的特色


《迷城的国度》的风格比较硬派

Falcom与国内游戏厂商的比较

Falcom社1982年出道至今，创造出一个又一个PC上的经典游戏，如今俨然焕发第二春。相反，国产游戏尽管也辉煌过，但现在游戏质量严重滑坡，执着在PC平台上推出精品RPG的Falcom，与偏好走日式RPG路线的国内游戏厂商的确具有一定的可比较性，Falcom那种对游戏制作的认真态度正是国内游戏厂商需要学习的。

1.关于游戏复刻与完工

复刻的意义在于着力让玩家回忆起以往玩此游戏时的乐趣，而成功的复刻能让人在回忆之时感受到更多新的冲击。Falcom是比较喜欢搞游戏复刻的公司，在上世纪90年代中后期转战家用机市场战略失策而运营萧条后，Falcom不得已频繁将自家的经典老作品拿出来在新兴的Windows平台上炒冷饭。那些复刻作品中，首先引起巨大反响的是Ys1移植至Windows平台的版本Ys Eternal（国内译名《永远的伊苏》）。YsE以全新面貌对初版Ys进行了再演绎，加强画面，补充修正部分情节，系统方面也沿用了最初版的“冲撞”特色，真正担得起“永恒版”之名，结果正如宣传词“名作Ys的复苏”，老牌名作重新焕发了活力。2000年，Ys2E在前作成功复刻的基础上，再次加强了Ys系列亲和力的特色，还有“冒险日志”的新设计，所以获得更强烈的反响。2005年，Ys3的重制版YsF将Ys3的世界观全面3D化，并在Ys6的战斗系统基础上加强动作性，可玩性也随之大幅提升；音乐方面则重新编曲，适度扩充调整情节和角色关系……YsF几乎淡化了Ys3为人诟病的所有因素，可以说是飞跃性的进化，成为Falcom史上最经典成功的复刻，或许将来Falcom还会以类似形式推出Ys4与Ys5的PC版。


双子女神，左为菲娜，右为蕾雅，唯美华丽的风格

在国产游戏历史上，真正意义上的改良复刻（重制）只有大宇的《新仙剑奇侠传》与《新天使帝国3D》，金山的《新剑侠情缘》以及精讯的《新侠客英雄传XP》，结果“新仙剑”毁誉参半，“新天使”是个3D试验品，“新剑侠”与“新侠客”也不算成功。这几家公司诚意不够，虽然游戏加强了画面、动画甚至可玩性，但也丢失了很多原有的韵味。更多的游戏是打着复刻的名号推出大同小异的版本，没有多少改进，比如大宇的《新仙剑奇侠传XP电视纪念版》，从名称上就得知已经是第三次炒的冷饭了，而且在更新上一版本Bug的同时却也多了许多新Bug。像《轩辕剑叁DVD白金典藏版》（只在台湾省发售）集合了“牛魔王新春特别版”补丁与加入了8个支线任务，还可省去安装盘数量，稍微可以说得过去。《枫之舞》是一款被年代所埋没的优秀RPG，很多玩家都希望大宇能以3D技术重现首次引入机关术的《枫之舞》，不过大宇却一直无动于衷，反而喜欢巧立新名目来“复刻”。

将Falcom推向真正辉煌的Ys前两部作品可谓珠联璧合，缺一不可，原因在于最初是作为整体开发的，由于上市期限才分成两作，但是Falcom却利用这个机会通过Ys1构建基础、Ys2丰富内涵来获得更大的成功。同样的事情也出现在ED6上，为了保证质量，Falcom采取将之一分为二来推出的做法，事实证明这是很值得的。二合一的整部ED6剧情长且设计合理，分开来看也依然是好游戏，看不出有丝毫赶工的痕迹。反观国产游戏，最遗憾的是从3代起的《轩辕剑》系列正传，几乎都因为赶工而造成无法弥补的缺陷，最后只能依靠出个补丁稍微加一丁点新元素，实际效果却于事无补。大宇的《轩辕剑壹》与《轩辕剑贰》也曾像Ys1与Ys2那样为了等蔡明宏服完兵役而等待了4年才推出游戏，只是现在不复当年。很多国产游戏经常通过出补丁来消除Bug，而Falcom的游戏基本上是不需要补丁的，这说明国内游戏厂商根本就没有下足工夫去测试游戏，有的甚至在拿玩家当免费测试员。另外，像风

雷喜欢将产品分割而推出，宇峻喜欢出资料片，诸如此类都能明显看出国内游戏制作公司在对待产品态度上与Falcom的差距，虽然大家目的都是为了赚钱。

2.关于游戏风格与品质

清新明快的画面、精彩轻松的剧情、精美可爱的人物、简便爽快的系统，再加上百听不厌的音乐，就构成了Falcom游戏的主干。正如Ys系列的理念“简洁”那样，Falcom的游戏都属于轻松娱乐型的，不用担心自己会手忙脚乱，也不用担心会被阴暗的情节破坏自己的好心情，甚至可以当作午后的香茶慢慢细品。这种游戏风格是比较LU向（Light User，即初级玩家）的，这在ED系列里尤为明显，但Ys系列也兼顾到CU向（Core User，即核心玩家）玩家的意愿，主要体现在它的难度分级上，如新近的Ys作品除了面向新手玩家的Easy模式，普通的Normal模式以及高难度的Hard模式，还有隐藏的Nightmare（噩梦难度）模式供喜欢自虐的CU向玩家过一把瘾。LU向与CU向理应是根据市场需求与玩家口味而选择的，并不存在孰好孰坏之分。汉堂向来只为做CU向玩家做游戏，如《幽城幻剑录》本应成为传世之作，却因为高难度而曲高和寡，游戏销量的不理想让投入了两年多的心血没有得到预期回报。这是由于研发小组的游戏理念与时代的变化严重脱节，违背当前玩家轻松体验游戏需求的必然结果。国内的大宇与宇峻则做得比较好，所以在市场上站得稳脚跟，其中宇峻作品还采用类似Ys的难易度选择的设定，而且风格上走清新可爱路线，难怪《幻想三国志》系列被Falcom代理至日本了。

若论游戏研发的技术与经验，宇峻与Falcom肯定相差不远，不过要是具体到游戏中各项设置的细微之处，宇峻就显出了与Falcom的差距。如Ys系列与ED系列里的物品道具、场景设计（包括剧情上不需要进去的房间）都是一丝不苟，都在无声诠释着Falcom独特的美学，而宇峻作品里的场景大多都似曾相识。其实与Falcom相比，国产游戏在细节方面更欠缺的是在人物塑造表现力度上，Falcom游戏背景都是架空的幻想世界，但却能让人感受到极大的投入感。就拿ED6里的NPC来说，他们每一位都是活生生的鲜明形象，因为他们各有自己心里的想法，并会随着主角的进程而更新相关对白，ED6百万级别的文字量就是这样得来的。ED6的NPC能塑造如此，游戏主角当然不在话下，如果说ED6是依靠文字量取胜，那么作为ARPG的Ys系列的细节方面就主要体现在它的事物设计上，认真观察的话可以看到Ys系列对所有的道具装备物品都当成一件艺术品来设计，无论造型还是纹理都栩栩如生。在对话时的人物表情上，Falcom都根据情景拿捏得恰如其分，诸如此类，这就是制作人员的“态度决定一切”造成的游戏细节品质问题。相比之下，大宇、汉堂与风雷的优秀作品要好些，但也常常参差不齐，比如《轩辕剑叁》前后期的差别很明显。在游戏系统人性化方面，Falcom尤其出色，比如ED6能够将NPC与敌人等资料记录下来的图鉴与说明功能、新手游戏说明与练习的详细介绍以及叶隐与百分之百逃跑成功率、游戏自动根据场景切换而存档等，一切都是为了方便玩家而考虑的体贴入微的设定。国内游戏厂商里，汉堂等于是在拒绝大众，智冠多是换汤不换药的粗制滥造风格，宇峻几乎一成不变，而风雷又做得很弱，只有大宇的情况要好一些，像《轩辕剑》系列的任务提示系统、“神魔异事录”与“降妖谱”等设定还相当不错，但问题出在3D化后，比如最近的《轩辕剑伍》在系统的各项操作上严重倒退。

说到3D技术，虽然这是大势所趋，但Falcom比较谨慎，并没有在自家的支柱系列上冒然尝试全3D，而是采取2D人物+3D场景的形式作为过渡。不过Falcom并非不做全3D的游戏，如Ys6之前的《恐龙转生》就是首款3D作品，而《迷城的国度》与《咕噜小天使》是风格不同的全3D作品，尤其是《咕噜小天使》的卡通渲染正体现了游戏的特色。国内的智冠与昱泉都比较早涉足3D领域，不过现在都转型做网游去了，当然那些早期的3D作品也很粗糙。大宇做3D游戏也很久了，从早期的《轩辕伏魔录》直到《轩辕剑肆》《苍之涛》，一直进步缓慢。到了《轩辕剑伍》，除了在光影效果等少量要素有所加强外，看不出有何大的改进，反而是水墨意境逐渐淡化，至于《仙剑奇侠传叁》及外传的花花绿绿式Q版3D，毫无“仙气”可言。总体来说，这些3D技术都不过关，棱角分明，视角别扭。不过据说开发中的《仙剑奇侠传肆》欲放弃Q版，而新近的《幻想三国志叁》也将首次采用3D画面，至于效果如何，我们拭目以待。

关于游戏续作如何在继承传统优点的同时融入创新元素，历来是制作者们头疼的问题，但Falcom却做得很好。比如ED6的游击士协会类似于ED4里



老牌系列名作的纪念：伊苏20周年官方月历壁纸



天空、白云、阳光、飞船、时钟、齿轮与指针共同构成了Falcom清新唯美的画面



YsF里的地图场景



YsO可以修改出红发亚特鲁



YsO简洁体贴的游戏系统



《依苏——起源》走隐藏主角托尔路线才能见识到真正剧情

的同业工会，结晶回路系统由ED5共鸣魔法系统改变而来，料理系统借鉴于Namco的“传说”系列，但也像是《双星物语》里交换食物的创意升级；Ys系列继承优点更突出，Ys6在继承YsE与Ys2E的优点的同时加入了锻造宝剑和装备、强化必杀技与跳跃等崭新要素，而YsF又进一步加强动作性，到了YsO又强化了技能等，尤其是让对Boss的作战方法更加丰富，不过变化最大的当属20年后重出江湖的《迷城的国度Next》。反观国产游戏，像资格最老的《轩辕剑》系列，也曾产生过很多有特色的优点，只是在继承与创新向来难以统一，如《枫之舞》里对敌时可以根据选择对话或是攻击对象的不同而产生不同的效果，趣味性很好，可惜这在后作完全消失，而炼妖壶系统向天书系统进化，还算平分秋色，只是到了5代全取消了，完全得不偿失；《仙剑奇侠传》系列则是越来越花样化了，但是像2代的虎煞，3代的魔剑养成系统等都是鸡肋。

Falcom在日本游戏界对自身的定位

在国内以讨论家用机游戏为主的论坛里，常常可以看到一些将Falcom的游戏说成是“小品”的言论。Falcom是个只有50多名员工的小公司，若从开发游戏的人力、财力投入与销售获得的收益等方面来看，它的游戏确实远远不能与那些大型游戏公司在家用机上的主流高成本大作相比，但这些非主流的小品级日式游戏却拥有一大批忠实Fans。原因很简单，低成本游戏好坏有自己的评价标准，况且在剧情与音乐等诸多方面小品未必就比大作差，小品级的电影《疯狂的石头》与“大作”《无极》相比，哪个才是真正值得回味的好作品？Falcom及其作品的特色可以用一句广告词概括为：简约而不简单。

Falcom走的是低调婉约派路线，就算在Galgame之类在日本PCGame界大行其道的时候，还能保持着自己的风格，实在是值得称赞。相比于曾在日本PCGame领域辉煌但已没落的昔日王者TGL，Falcom无疑是棵常青树，25年来一直兢兢业业，现在不仅在活跃于多平台，还进军海外网络游戏市场及代理中韩两国的游戏，继续书写着自己不老的传奇。

附录：一个MM眼中的Falcom游戏
Falcom带给我们的，悲伤或是欢笑的泪水

■ 黑龙江 杨雪梅

总是有朋友在和我谈起游戏时对我说：“对了，某某游戏剧情可感人呢，你玩玩看。”就是这样，也许很多游戏公司只有偶尔一款游戏能被称为是感人的，但是Falcom，却真真正正能把剧情的完美做成了自身的特点。

Falcom的游戏永远都会使我在最后恍然大悟并且无尽的感动，在这个世界里，永远都没有真正的坏人。许多游戏喜欢玩结尾处将坏人变成好人的俗套，但是Falcom却将敌人为什么会做一些无法被人认同的事情的原因娓娓道来。在《英雄传说4——朱红之泪》中，光明之神与黑暗之神虽然同样希望能有一个更好的世界，但一个主张维持并发展，另一个却主张破坏和再生，但二者的对立却又是不可分割的，如果没有了黑暗，光明也不再存在。同样，《白发魔女》中那个被宿命选中不得已而为之的伊莎贝尔，《双星物语》中为了救心爱的女神而不得不与魔王为伍的圣骑士，《魔唤精灵——和国》中那个美艳如花心中却有着黑暗阴影的穆，《空之轨迹》中为了保卫自己的国家，为了使它更加强大不被欺负而被恶势力迷了双眼的上校，《迷城的国度Next》中与双胞妹妹没有任何差别却嫁了魔王的黑新娘……触动了心中最柔软的部分，他们中哪一个不是在最后明白一切的时候被我们所原谅了呢？

即使是“伊苏”系列与《咕噜小天使》这样相比之下算是短小精悍结构紧凑的动作类RPG，也完全不会被忽略了剧情。而《咕噜小天使》，是我最爱的一作，在2006年的圣诞节发行的这款作品，被Falcom自己称为“送给小朋友们的礼物”，其轻松可爱的风格宛如一部童话，唤起了我们这一代对纯真童年的记忆，处处充满着感动。孤单住在没有小孩子的城市的帕琳，认识了只有小孩子才能看见的幽灵们，冒死去拯救、去帮助他们，却知道是被利用了。普柯是为了向人类复仇，帕琳最终原谅了它们，感动了它们，可却在真心成为好朋友的时候，发现连着两个世界的通口要被关闭了。帕琳必须回到人类的世界去，可今后的日子，即使再能来到幽灵的世界，可能帕琳也已经长大了，再也看不见幽灵们了……我一直在默默感动，默默心酸，但一直到帕琳对它们挥手再见走向通口时也还没有哭，可却在帕琳出去了，通口彻底封闭时，帕琳回过身来伸出手去抵住墙壁，慢慢说出“谢谢”的那一瞬间我泪流满面……只是两个字，却包含了多少内涵，心中被无限温馨的感觉所填满，再也走不出来，于是在那一刻起，我真真正正爱上了Falcom。那个游戏，由于接续存档后有很多个难度可选，我坚持玩了下去，虽然已经知道整个剧情，虽然听了好多遍，但每个下一遍，在她说出那句谢谢的时候我还是会掉下泪来。那是一份怎样的感动，就是现在正把头脑中的记忆化为笔下的文章时，想到这里，仍旧红了眼圈……

Falcom永远都能触动我们心中的脆弱，带我们一起去找回已经被遗忘了记忆。偶尔，也放下手中的忙碌来细细的品味一下吧，走入Falcom的世界，那是一席心灵的盛宴，我们会收获到很多很多……





2张图组合成帕琳最经典的画面……

Battlestations: Midway
太平洋之鸡肋
——评《中途岛大海战》

■贵州 yago（本刊特约作者）

由于在下一贯热衷于战争场面中鸡飞狗跳的喧嚣，因此当听到Eidos要出一款天上水下飞机巨舰潜艇全包的二战太平洋战场射击大作时，本人瞳孔立刻放大3倍。再得知还能随意切换驾驶任一战舰和飞机后一股热血当即涌上脑门！热泪盈眶啊，大和、扶桑、赤城、大黄蜂、列克星顿、零式、雷电、野猫这些耳熟能详的名字终于成为显示器上可供把玩的实体了，对各位二战军迷玩家来说还能有什么比参加海上大炮巨舰时代的最后演出更令人振奋的体验呢？



单调的陆地场景



每关都有详细的战术示意图

《中途岛大海战》战役模式以美海军太平洋舰队新人军官亨利·沃克的升迁史为主线，小亨利才上岗就先到珍珠港去体验了一把战争的残酷。载入等待画面的海军专用信纸背景与回形针夹住的战斗照片很有现场感，令人联想到《荣誉勋章》和《使命召唤》，过场动画CG品质不俗，加上制作者刻意添加的旧胶片黑线效果，感觉真有点二战纪录片的味道。不过当主人公驾驶巡逻艇在珍珠港区开始自己的处女航后，一个令人沮丧的情况突然出现了，虽然WASD的方向操作没有任何问题，但鼠标指针的控制模式却显得格外怪异，往上推是向下往下拉才是向上，这样纵轴逆反的控制模式多见于模拟飞行游戏中，估计制作者也是为了方便玩家驾驶战机，可现在要操纵舰载防空炮迎击来袭珍珠港的大群日机，上下颠倒的控制设置怎么弄都别扭。好容易到控制选项菜单中将鼠标Y轴控制反转回来，继续操纵防空炮射击发现仍然不理想，这时才发现问题出在鼠标设定上，即使把灵敏度调到最高也达不到像FPS游戏里那样自由晃动准星，有时手稍稍一抖画面视角还会跳到船身侧面。这个沉重打击致使本人当场双眼一黑险些背过气去，眼看这游戏画面造型都不差，可怎么到了节骨眼上居然来这么一损招，期待中的射击快感顿时化作泡影。

思前想后一番只有让步，行！咱当不成神炮手当领导总成吧，老老实实一心掌舵开船。大概制作者们对鼠标控制的调整是有那么点内疚，因为舰载船员的AI看来一点也不比本舰长御驾亲征的水平差，按Alt键开启自动射击模式后只要有敌单位进入火器射程他们都会立即瞄准开火，一时间只听甲板上不断响起“报告！敌机击落！”的呼喊声，还没等咱乐得咧开嘴笑居然就莫名其妙过关了。伴随着小亨利的官阶一路升高，等到能指挥克莱姆森级驱逐舰时在下又忍不住心痒痒想来玩一把舰炮，巴拉望通道战役屡败屡战十余次后总算摸到了点门道，这游戏的舰炮对射可没电影上那么过瘾，舰炮发射时的弹道高得夸张到能媲美迫击炮，开火过后出膛的炮弹要划出一个极其陡峭的曲弧才会落下，因此你还必须算好提前量，手动瞄准会受到行驶中





过场CG品质很高

海浪摇动船身的影响，因此在对付那些高速移动的小型敌舰时很麻烦。虽说真正的火炮弹道也的确是抛物线，不过如此表现手法还是有点让人瞠目结舌，甚至对着擦舷而过的敌舰拦腰直射也仍然有弧度惊人的弹道轨迹，据本专家分析这游戏里的舰炮应该都属于发石车类型。

与舰炮夸张的弧线弹道相比，本作中的鱼雷攻击还算公道，鱼雷发射后远距离上如果不开望远镜很难发现，只有到相当近距离内才能以肉眼察觉。鱼雷射程远威力大，但每次重新装填花费时间太长，用来对付慢速移动或静止的目标最为合适，对水面战舰而言鱼雷并非主武器，不过潜行于水下的潜艇就全靠它讨生活了。游戏中的潜艇需要定时上浮补充氧气，发射鱼雷偷袭目标后可玩命下潜至极限深度之外以躲避敌驱逐舰声纳搜寻，如果鱼雷打光还可以使出狗急跳墙一招，看准对方位置突然上浮，从敌舰旁水域出现后以艇首小口径火炮直接攻击对方。老实说，这样的轻浮打法显然不能同《猎杀潜航》系列的专业程度相提并论。


空战场面不错

不过应当承认，本作中的空战部分做得很好。驾战机攀升或俯冲的手感很顺畅，新手也能在枪林弹雨中轻松完成一些噱头动作，混战中甚至能紧贴海面以低于战舰甲板的高度超低空飞行，如果太靠近水面螺旋桨气流刮起的海水甚至会溅到驾驶舱前窗上弹出无数水花。从飞机上俯瞰太平洋海空景色效果也不错，天空中的云层非常漂亮，但陆地上的景物相对单调了点。空战唯一的遗憾是飞机种类太少，仅有战斗机、鱼雷轰炸机、俯冲轰炸机和重型轰炸机4种而已，不过在一些细节设定上却毫不含糊，例如鱼雷轰炸机要求尽可能低空接近敌舰投放，如果投放高度太高会导致鱼雷撞击海面爆炸，俯冲轰炸机投掷炸弹时也要求飞机俯冲角度不能过于垂直，否则炸弹将无法脱离挂架。对战斗单位而言，按Shift键可切换不同的武器攻击模式，但对于航空母舰则是更换升空战机的种类。根据战况的变化，玩家可随时更换派战斗机夺取制空权，还是派出鱼雷轰炸机或俯冲轰炸机攻击敌舰。



鱼雷轰炸机冲向日军战列舰

当操纵各种战机战舰时，准星旁的小灯实际上是当前攻击模式下的武器数，如果指挥战列舰就会看到数量惊人的小灯。小灯为绿色时表示目标已进入有效射程，此时玩家发布的射击命令才能生效，如果为红色怎么按都不会开火，这项设定限制了玩家的战斗自由度，感觉很不爽。在大量的动作射击要素之外，本作也出人意料地提供了相当专业的舰船损管设定。游戏中的各种大型舰船在遭到敌人攻击时可能会出现漏水、火灾、引擎故障、武器卡壳等异常状态，这时需要进入损管界面调拨水手对战舰不同的受损部位进行补救，如反应及时就能大幅延长舰船的战场生命力，否则光漏水一项就会让战舰迅速沉入海中。

转战菲律宾、珊瑚海等地的亨利终于成长为航母舰队总司令，经过中途岛一战后游戏便戛然而止。对大多数玩家来说，战役模式下的11关战斗只需四五个小时就可通关，开始要耗费大量时间才能掌握控制要诀，等好不容易摸出点门道时故事却突然结束，因此有不少玩家都抱怨本作单机模式实在太短。作为弥补，挑战模式下还有10关独立任务，这些任务难度都不低，但它们和战役模式一样都不过是玩家的培训课程。《中途岛大海战》的真正舞台是多人联机对战，最多可有8名玩家分为美日两方决战，4vs4的战斗需要队友之间的紧密配合，每个人都不能像1vs1那样可随意跳入一艘战舰或战机中火线冲杀，必须有人坐镇后方船坞或航母负责调度生产。这点其实和单机战役模式后期的战斗颇有相似之处，当战场局势越来越复杂时，玩家必须把更多时间用在战术地图上的调兵遣将才能赢得胜利，仅凭匹夫之勇驾驶一两架飞机丢几枚炸弹准确命中敌舰根本起不了决定性作用。合理搭配不同类型的战舰，以预设阵形接敌作战才是关键，只有放弃了火线作战的刺激后，玩家才能有足够时间了解如何充分发挥驱逐舰的反潜防空优势，利用战列舰和巡洋舰的强悍火力歼灭敌舰，最后以航空母舰为核心打击力量重创敌舰队。

除了糟糕的鼠标控制设定，游戏的音效也算一大败笔。舰上水手们的语音提示宛如例行公事般单调无味，背景音乐翻来覆去也就是那几首，有些关卡中甚至根本没有音乐。大小口径舰炮射击时的动画倒是有几分气势，可惜却没有与之配套的音效，炸弹、鱼雷的爆炸场面同样是视觉效果不错但音效表现实在苍白，战斗中有时不仔细看炮口甚至不知道开火了，有时候游戏里的音乐和音效还会瞬间突然消失，过一会儿又自行冒出来，感觉像是没经过测试的DEMO版游戏。

基于种种无法原谅的先天性缺陷，《中途岛大海战》并未实现它所承诺的娱乐性，游戏战术层面缺乏足够深度，操作性令玩家难以接受，一心想体现太平洋战场的激烈壮观却搞成类似《抢滩登陆》之类的低端射击游戏。战略方面虽然中规中矩，不过对一款容量高达6GB的作品而言，这样的表现肯定不能算及格。P



战列舰拥有最多火炮数

生化危机4 逍遥攻略

■晶合实验室 八神经

精品	总评 8.8
制作	CAPCOM
发行	SourceNext
类型	动作

文化包容性：9.0　上手精通：9.0　画面：7.0　音效：9.0　创新：9.0　剧情：9.0

作为CAPCOM公司的锐意创新之作，同时也是重量级品牌的续集作品，《生化危机4》在2005年首先于NGC平台推出后获得狂热的好评，几乎在世界各大游戏媒体的年终评点中都获得了全平台最佳游戏奖项。2006年初《生化危机4》登陆PS2平台，时隔一年后又登陆PC，让PC平台也拥有了此系列的全部正传作品。PC版的《生化危机4》以PS2版为基础移植，包含了艾达·王的剧情关卡。虽然遗憾地在画面上没有做到最完美移植，但变为一款异常刺激的动作游戏版《生化危机4》，仍然是绝对值得一玩。

1998年，美国浣熊市附近的阿雷克山区发生一起令人骇异的病毒泄露事件，生化病毒从山区的洋馆蔓延到浣熊市内，令整个城市变成一座僵尸之城。美国政府获悉后果断下达了摧毁整个城市的命令，浣熊市灰飞烟灭。造成这一切的源头，是秘密制造病毒性生化武器的国际知名制药企业——安布雷拉公司。事后安布雷拉公司被曝光，也被美国政府强制停止一切商业活动，这家公司彻底垮台了——至少在表面上如此。而在浣熊市事件中有着优异表现的帅哥警察里昂，得到了政府的秘密提拔，在接受新的培训后成为秘密特工，同时负责保护总统及其家人（估计跟李连杰的“中南海保镖”工作性质相同）。

你说就有人那么大胆，总统家的千金小姐阿什莉不知道被什么人绑架了，根据线报，里昂只身前往西班牙的一个偏僻小村庄展开调查，故事开始了……



第一章 凶手的巢穴



Chapter1—1

在两个当地警局的西班牙同行带领下，里昂乘车前往那个偏僻的小村庄。一路上翻看随身的文件，里面记载了关于此次行动仅有的一点资料，绑架阿什莉的疑犯和他们的动机皆不明，一切都有待调查。来到村庄外围，带路的两个家伙停下了车，里昂独自进村。路上的乌鸦聒噪得紧，打中的话能掉落点小东西。没走几步，在前面看到一所房子，走到客厅，看到个老伯正在烤火，里昂拿出阿什莉的照片走上去询问几句，但老头咿咿呀呀不知道在说些啥——年龄大了也要学英语啊。里昂只好收起照片打算告辞，不料对方突然举起一把斧头劈了过来！好大胆子，不知道我曾在百万僵尸阵中七进七出么！里昂抬手就是两枪，再上去一个旋风腿摆平。凑近尸体一看——不是丧尸啊！这老头莫非失心疯？还是出去找个正常人问问。就在这时突然听到汽车引擎发动的声音，还有几声惨叫，外面那两个等待的同行怎么了？

赶紧出去看看，离开前在屋里2楼找到点子弹补充，出去没走几步，又有3个村民手持锄头镰刀围了上


旺财别怕，我来救你了！

来——看来不是刚才的老头失心疯，而是这个村子的人都把外人当“鬼子进村”，欲杀之后快啊。这里对方呈包围之势，要稍微运动攻击一下。干掉这几个村民，回到刚才下车的地方，看见车子掉下悬崖，两个警察也生死未卜，一个人杀奔村子中心吧。路上有些绊索式炸弹拉在两棵树之间，得远远用枪引爆，地上还散落着一些捕兽夹，最好隔远点用刀子触发它，免得浪费子弹。在路边看到一只狗被捕兽夹夹住，听说帮助它后会得到好报？——旺财，我来救你了！救出旺财后，它感激地汪汪叫着跑掉了。

一路来到村子的中心地带，里昂远远地拿出望远镜向里面瞄，不料却看见村民们将两个警察绑在柱子上搞人肉烧烤，还有没有王法！有我美利坚都城来的钦差里昂大人在此，岂容尔等猖獗！里昂大喝一声杀将进去，村民们也丝毫不惧，结成阵势迎敌。此处要面临游戏中第一场硬战，或干掉15个村民，或坚持6分30秒时间不死。对自己能力有自信，可在村子外围利用狭窄的地形靠手枪+腿功游斗；嫌手枪不得劲，可往村子里面跑，一处民居2楼有霰弹枪和子弹，但上到民居2楼要求杀死村民数或坚持时间的条件都要略微增加一些，同时还有个电锯猛男呼啸而来，十分难以对付。最简单的方法是跑到村里的瞭望塔下，顺着梯子爬上去，这帮家伙不会爬梯，待在上面等时间到就行。条件一达成，远处突然传来敲钟的声音，刚刚还凶神恶煞般的村民便如同梦游一般，叫着什么“塞德勒王”的名字就闪人了。

下面先在村子里搜刮一下，该拿的全拿了（果然是“鬼子进村”），在一间小屋内找到一份文件，看来是村长给村民们发布的最高指示，上面提到一个被关押在废弃场的犯人，也许有必要去调查一下。从唯一能离开的出口去农场，农场入口处有第一个存盘用打字机，这里的母鸡比主人觉悟要高，不时下两个蛋给里昂。农场处有不少隐藏的好东东，首先是7个蓝色吊牌，将其全找出来射掉（后面关卡还有8个，全射完有奖励）；入口附近有个粪坑，上面吊着一个项链，得先把支撑粪坑盖子的木条射断，把粪坑盖上后再射落项链，否则项链掉进大粪里，回头就



此地粪坑出产珠宝，产量大，销售好！

基础指南

手柄设置与QTE：

推荐用手柄玩本游戏以获得更好的控制感。部分PS2原装手柄在转接到电脑上后可能R3（右）摇杆无法使用，这会影响到游戏中狙击枪的镜头拉近功能，在需要时可按键盘上十字键的上下来解决。手柄正确的按键配置方法是：

1键（地图）：△

3键（射击/确认）：×；

4键（奔跑/取消/上弹）：□

6键（小刀准备）：L1

8键（枪械准备）：R1

7键（控制阿什莉）：R2

系统菜单： Select

命令菜单（调出背包）： Start

合理的手柄设置会影响到游戏中的QTE系统（即时反应回避或攻击），游戏中的QTE通常分为4种：×（3）+□（4），L1（6）+R1（8），单按×或单按□。

草药搭配学：

在游戏中有绿、黄、红3种颜色的草药，要想顺利通关，学会正确搭配使用草药必不可少。绿色草药的作用是恢复体力，可直接使用；黄色草药可增加体力槽上限，不能直接使用，必须搭配绿色草药；红色草药的作用是将现有程度体力槽补满，也不能直接使用。在组合搭配的方式上，最好是凑齐绿+黄+红，可在增加体力槽上限同时也将体力补满，拿去卖也值整整1万元，至于绿+绿，只是在道具栏满了的情况下不得以使用。另外，游戏中的鸡蛋、蛇蛋都可补血，其中以金色蛋最为珍贵，在商人处可买到急救喷雾，但必须要在身上补血草药不超过2个的前提下才能买到。

枪支升级学：

游戏中第一遍通关时，在正常情况下使用到最后的常规武器应该是手枪+霰弹枪+狙击枪各一把，使用麦林子弹的大威力手枪和火箭筒也要随身各带一个。笔者建议，除了要使用到通关的武器，其他的统统不用升级，以便节省金钱。常用手枪毫无疑问是Red9，2-2时就可入手；常用霰弹枪可在Riot Gun与Striker之间选择，这两把枪各有各的好处，Riot Gun将专有能力升级后对远距离的敌人杀伤力更强，但装弹数少，占背包空间大，而Striker更小巧，升满级后装弹数可达100，近距离威力更大，如果不计较金钱，还是推荐Striker；狙击枪毫无疑问是3-1出现的半自动大狙；在使用麦林子弹手枪方面，不管是从耍帅还是威力方面考虑，都推荐“断翅蝴蝶”（Broken Butterfly）。此外，在升级装弹量这一项之前最好把子弹打光，升级后会自动补满，不要错过使用麦林子弹的机会哟！

物品组合学：

游戏中的贵重品在地图上以“☆”符号表示，在每关商人处买到藏宝图就能看到。其中有5种是可以组合的，分别是啤酒壶+红绿黄三色猫眼石（价值20 000）；面具+绿橙紫三色宝石（价值20 000）；蝴蝶灯+红紫绿三色宝石（价值32 000）；皇冠+右护法宝石+奈落纹章（价值48 000）；黄金猫+红绿蓝三色光（价值35 000）。除了这5类组合物品，其他的贵重品都可直接卖掉。



卖不上好价钱喽。此外，农场的小屋1楼处还有个隐藏的贵重品，要从2楼外跳进隐藏的1楼房间才能拿到。清掉这里的敌人，前往废弃场，路上有几个奸徒从上方推落滚石，这里要注意QTE。接下来的坑道顶端有一些晶石，射落之。还没过年，废弃场内的村民就开始乱扔炮仗，就不怕城管么！要是嫌射击麻烦，可直接冲进最里面的小屋（此地区有个贵重品，现在不拿后面就拿不到了），听到里面有人在砰砰乱敲墙壁，推开架子从隐藏的门进去，在一个大柜子里滚出一个五花大绑的西班牙帅哥来。里昂正在暗中比较他跟自己谁帅一点，突然从外面冲进来一个大胡子，还带着两个满脸横肉的手下。看来这就是村长了，敢冒充马克思！唬谁呀，里昂上去就是一脚，不料却完全不是对手，被对方轻松打晕过去。迷糊中恍惚有人给里昂打了一针……妈呀！难道是传说中的爱滋针？

Chapter1—2

里昂清醒过来，发现自己与西班牙帅哥被“背背山”捆绑法绑住，一个傻大个手持斧头砍来，用QTE踢翻之。与帅哥交谈一下，得知他叫路易斯，没说两句，路易斯就酷酷地走掉了。里昂走出门，有个蒙面人上来打招呼——这不是“三国无双”里的庞统么，怎么来这里改行做了商人？不管他，买个大背包什么的就出发。出去后发现这里是个山谷，敌人数量很多，尤其要注意一些乱放炮仗的。在山谷内找到两块石板，将其组合后可打开出口的大门，进入到工厂内。

工厂内可利用障碍躲避炮仗，地上的捕兽夹尤其要注意，工厂内的贵重品要打破窗户上的木条，跳进屋内拿取。这里损点血无所谓，工厂出口处有个水池，扔颗手雷进去炸鱼，补血卖钱两不误。离开工厂，外面又有个盛产珠宝的粪坑，按照前面的方法取之。进入村长官邸，在大门处输入“↑、←”就可打开机关，在村长的屋子里找到一份笔记，里面提到他遵照塞德勒王的指示放了里昂一马，看来这个幕后的塞德勒王在谋划着什么。正要离开，却迎头撞上了村长，这次又被他轻松制服了，不料这家伙却说什么“你跟我们流着相同的血”，居然丢开里昂转身走了——胡扯！士可杀不可辱，打不过你没关系，不要侮辱我英俊的相貌！你在这个破村里找个有我千分之一帅的出来看看！里昂心里感到深深的屈辱，决定回去找他理论清楚……



隐藏元素

本作的隐藏元素非常多，其中比较重要的有：

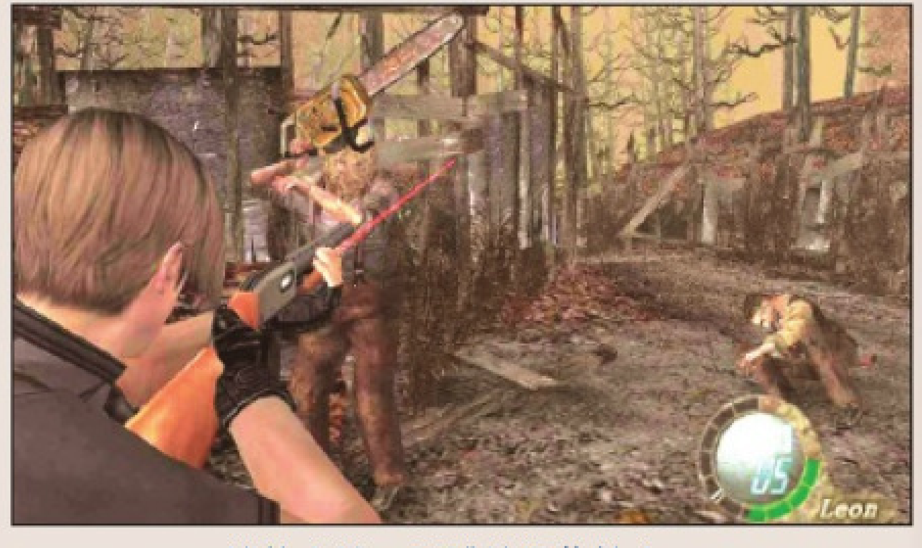
1.里昂Normal难度通关一次后增加Professional难度，也是游戏的最高难度。

2.里昂Normal难度通关一次后增加Extra选项，其中包括The Another Order模式（艾达的剧情模式，流程为里昂1/5左右）；Ada The Spy模式（艾达的迷你任务关）；The Mercenarles（佣兵模式，极具魅力与刺激的模式，每个关卡达到4星评价可在此模式下选用艾达、克劳撒、汉克与威斯克）；Movie Browser（动画浏览模式）；Ada’ Report（艾达的报告书，将The Another Order模式打穿后出现）。

3.里昂Normal难度通关一次后为里昂、阿什莉各增加一套新服装，新开游戏后可看到；The Another Order模式通关后在里昂篇为里昂与阿什莉再增加一套新服装，里昂的黑手党装超酷，阿什莉的盔甲装完全无敌！

4.里昂Normal难度通关一次后继承记录新开游戏可在商人处购买3连发手枪（售价7万，可升级）与无限弹火箭炮（售价100万，无敌的武器！）；The Another Order通关后新开里昂篇可购买无限弹药的芝加哥打字机（售价100万，同样无敌的冲锋枪）；Ada The Spy通关后可在新开的The Another Order模式下购买艾达专用的芝加哥打字机；The Mercenarles模式全角色5☆评价通关后可在新开里昂篇里免费在商人处得到一把手枪加农炮（升满级为无限弹，威力99）；里昂的Professional难度通关后新开游戏可在商人处免费得到激光枪一把（并不是很好用……）。

Chapter1—3


挡什么挡，胳膊挡得住枪么？

回到村长房间，村长对里昂的不识时务很不满，正要下毒手，窗外红影一闪，一个神秘女子出手救下里昂并迅速遁走，村长追了上去。虽然没有看到对方的脸，但里昂心中已经确信无疑——她是个美女！离开官邸前搜罗一下，厨房炉子里有鸡蛋可拿，厕所还有专人在看守。官邸外有个电锯猛男，用霰弹枪对付他。一路杀回村子，用在官邸内得到的钥匙打开中央有标记的大门，进入岩洞。岩洞入口处和里面的油灯都可射落，有大量晶石可拿。

来到墓地，此处有5个蓝色吊牌。教堂的门关着，此时进不去，教堂后面有个机关，输入“3334443”可解开并拿到绿色猫眼石。从教堂侧方小路前进，吊桥附近有最后3个蓝色吊牌，吊桥小屋内的箱子内会出现蛇，用刀砍死有蛋可拿。进入到采石场，这里大群乌鸦可在远处用闪光手雷全灭之。接下来可去找商人免费得到一把“惩罚者”手枪（射完15个蓝色吊牌的奖励），这把枪的特点是贯穿力强，但威力还不如原始手枪，可转手就卖掉。进入沼泽，这里要避免陷入围攻，有蛇出现一定不要错过，沼泽中央的树上还有贵重品。

来到湖边的高处，用望远镜看到村民将警察尸体丢到水中喂了怪鱼，不禁让里昂心中暗自感叹：这里的人都没有商业头脑，不会用水怪的招牌来开发旅游胜地。在湖另一边找到小艇，驶到湖中心时，Boss出现了。对付大鱼的方法很简单，牢记3条法则即可轻松过关：1.大鱼拖着小艇玩冲浪时用鱼叉狠扎之，但要注意躲避障碍，万一不幸落水只需要迅速游回小艇即可；2.大鱼潜水后注意屏幕上的箭头提示，迅速把视角切换到大鱼重新出现的方位，赶紧用鱼叉扎一下它就撞不到你了；3.干掉大鱼后还有一次QTE，不要大意。



第二章 可怕的幻觉

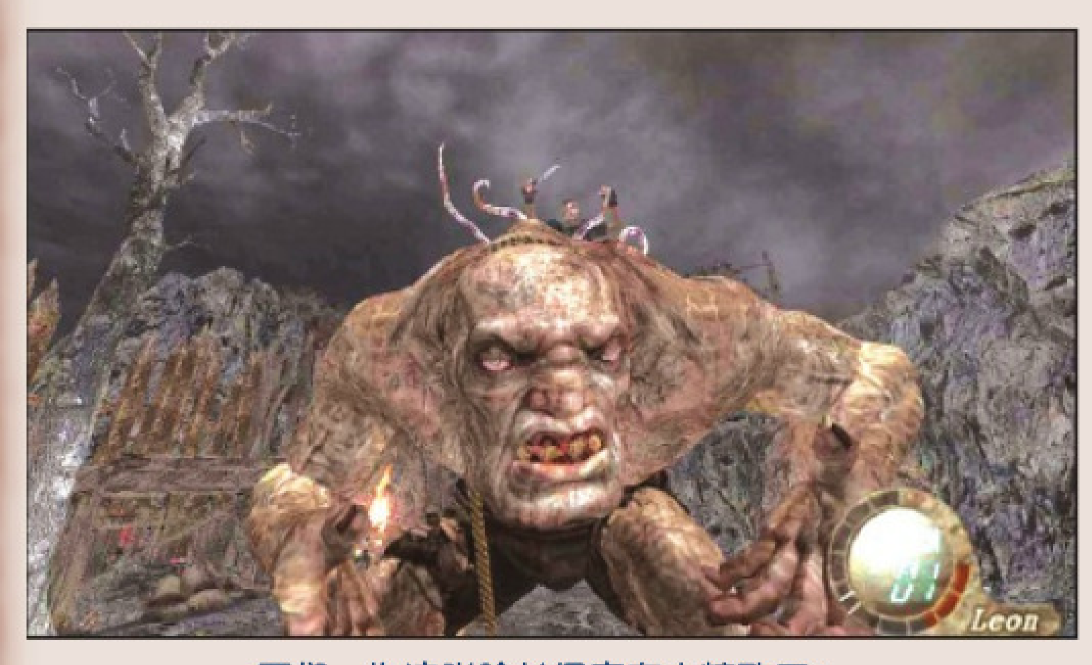


Chapter2—1

回到岸上的里昂突然感到强烈不适，并晕倒在小屋内。醒来后发现了一封信件，里面提到去瀑布寻找打开教堂的钥匙，而阿什莉就被关在教堂。整装出发，坐小艇返回湖中找到一个商人，商人小屋的房顶处有贵重品。返回来路上会有变异犬出现，跑得快的话回到小艇上可用鱼叉射它们，以节省子弹。下面前往水坝，这里有寄生体村民出现，异变后可用闪光手雷轻松解决。来到水坝，连续射落木箱形成通道，到最里面启动机关，关闭瀑布的流水。解决洞穴内杀出的一批村民后，在洞穴入口处可拿到贵重品和教堂钥匙，下面穿过洞穴乘小艇直接返回采石场那边的商人处。

小妹妹，看我这么英俊，怎么会是坏人呢？

回到采石场，村民们放出一个巨人来对付里昂，就在这时，一条白色的小狗突然出现并舍身吸引了巨人的注意力，不禁让里昂感动得热泪盈眶——“旺财！我就知道你会来救我的。”这里打法很简单，巨人的行动相当迟缓，何况还有旺财在一旁助阵牵制，远距离用狙击枪瞄准巨人头部猛打，等他走近时直接从其胯下跑过，转身再狙即可。如果不幸被抓住，快速摇动方向可以摆脱，巨人的冲撞和树干攻击要用QTE躲开。伤害每积累到一定程度，巨人头上的寄生体就会爆出，这时只用近身跳上其头部，挥动小刀猛砍即可。需要注意两点：1.调整好上弹的时间，不要等巨人走近了才上子弹；2.跳上头部砍寄生体时，有可能是按“3（×）”，也有可能是按“4（□）”，要看清楚提示再按。



哥们，你这张脸长得实在太精致了！

返回教堂，路上有变异犬出现——同样是狗，你们这帮畜生怎么不跟旺财学学好！打开教堂，利用吊灯跳到另一边，机关要根据中央图示的形状调整其他3个图案，将其合成后组成中央的图案。解开机关后铁栅升起，在里面的小屋内找到了阿什莉，虽然她开始显得很惊恐，但凭借正气凛然以及英俊的外表，里昂让她很快就相信了自己。先给总部通个信，让他们派架直升机过来接人，下面就带着阿什莉一起逃跑吧。先跳下台阶，里昂刚一抬头看高处穿着短裙的阿什莉，就遭到对方的一阵娇叱，里昂心中大为感叹：“不愧还是纯真的少女，等你年纪再大点，就会喜欢穿着开叉到胳肢窝的红色性感晚装满大街乱窜了。”

回到教堂大厅，居然遇到了这个邪教的幕后头领——塞德勒王，他想夺回阿什莉，呸！也不撒泡尿照照自己的德性，长那副模样还想泡总统千金。不过他提到给里昂和阿什莉都注射了某种药物，一旦在体内产生异变，就会变成和那些村民一样。阿什莉显得很害怕，里昂表示让她放心：等你活到我这把年纪就知道什么鬼针保证都没爱滋针可怕。趁塞德勒不注意，两人一个鱼跃从侧面的小屋逃掉……

Chapter2—2

小屋内有不少好东西，屋外有大批村民聚集，还准备了一辆有燃烧品的推车，笨！远距离朝那辆车开一枪，车子滚下去就把村民炸死了大半。如果返回教堂内，有两个弩手守在那里，打死了有5000金。返回岩洞，可在商人处买到Red9和专用枪托（提高稳定性，要组合后才生效），钱也存了不少了，该升级的都升了吧。一路穿过村子，走农场那边的老路，农场入口的铁箱可让阿什莉藏身。农场原来有个打不开的铁门，现在可顶着阿什莉让她先翻过去在另一侧开门。沿着这条路前进，接到总部的消息，说先派出的直升机失踪了，又加派了一架正在赶来的途中——唉，要救总统的千金，都不派个装甲师来。没走多远，发现有大批村民追击而来，逃到前面一间独立小屋，没想到又遇到了路易斯。下面要与路易斯携手抵挡村民的围攻，又是一场硬仗，得至少坚守5分钟不死或杀死一定数量的村民。战斗开始后先推1楼3个柜子挡住窗子，能赢得1分钟左右的时间来搜罗1楼的道具，村民涌入后在1楼抵抗1分多种，2楼窗户也开始进人，路易斯会招呼里昂上2楼作战。要注意手脚麻利地将2楼窗户上的梯子都推翻，如果爆出寄生体村民，不要吝惜闪光手雷。时间一到，敌人又都撤退了。路易斯又和上次一样，酷酷地闪人了，在木屋外另一个小屋子里找到了村长的笔记，写着他们已经击落了一架美国政府的直升机，在美国人增援到来之前，他们已经布置好了两条危机四伏的路，里昂与阿什莉不管走哪条，都是死！

Chapter2—3

小屋外有一处机关，将其向左或向右扳可开启两条不同的路。左边：这条路上以芳名远播的“电锯姐妹花”坐阵，以及数个放屁添风的村民打手。不过在这条路的中心地带呈环状，又可上下跑动，应付起来不是很难。此外，这条路上有两个铁箱，先让阿什莉躲在里面，里昂可专心战斗





拉开距离慢慢狙，身后没人就安全

路，最好用霰弹枪快速轰开铁链；阿什莉一旦被巨人抓住，要尽快射击巨人头部，让它丢下阿什莉。推荐可不管巨石机关，也不用跑向另一个通道，直接用Red9猛射巨人头部，当他靠近后直接“穿裆过人”跑向其背后，反复几次就可将其杀死，最多让阿什莉当挡箭牌挨几下。由于两边通道都有贵重品，要组合出一个完整的面具，推荐两边道路都打一遍。

通过这两个通道，来到古堡大门前，不过此时无法开启，先去坐坐缆车。上缆车前先用狙击枪将左侧远端两个村民干掉，上车后对面源源不断有村民过来，用霰弹枪可很轻松将其打落。来到另一面，山洞里有贵重品，取得后酒壶就可组合完毕了。沿着梯子一路向下，在商人处稍作调整，就可前往杀戮之屋迎战村长了。进屋前让阿什莉先躲起来，进屋后注意有一次QTE，村长

不用分神。推荐打法是姐妹花出现后迅速上梯，转身踢翻梯子，然后向阿什莉藏身的铁箱处跑，在姐妹花爬梯子并跑过来的期间用狙击枪慢慢狙，不费吹灰之力即可全歼；右边：这边虽然就一个巨人孤军作战，但地形狭窄，还要兼顾阿什莉的安危。走右侧道路要注意几点，一是悬崖上方的巨石，要第一时间射落砸向巨人，如果手脚慢了干脆就不要去管，顾此失彼反而糟糕；二是右侧道路分为几段，中间有被铁链封锁的木门，如果要利用另一侧道

现出真身，好一只人面蜈蚣！虽然看着唬人，但动作比巨人还要慢，只要远距离用狙击枪射击，打脊椎比打头部伤害更大，等他摇摇晃晃走近，可从容地从他身边跑过去，旁边的油桶也可利用一下。几个回合后村长被打成了两截，上半身开始攀屋上梁，现在可跑上2层让村长失去目标，再用狙击枪射之，总之尽量避免与其近距离接触。将村长干掉后取得滑腻腻的眼珠一颗，在屋里搜罗完补给品就可离开了。乘缆车返回，用眼珠打开古堡大门，一辆卡车从高处冲了下来，用狙击枪将驾驶员干掉，卡车就翻掉了。从卡车边跑过时，里面还会跑出一帮村民，解决后继续前进，眼见后面追兵不计其数，里昂带着阿什莉冲进古堡，并升起了吊桥。



第三章 失落之碎片



Chapter3—1

进入古堡，又可以鸟枪换炮了，将狙击枪和霰弹枪都换掉，并进行全面升级，别忘了购买藏宝图和大背包。古堡内到处是一些傻头傻脑的邪教徒，嘴里念叨着一些诸如“塞教主仙福永享，寿与天齐”之类的口号，慢悠悠地凑上来找打。往上一路共有3处投石器，可用狙击枪射击旁边的油桶来干掉发射投石器的敌人。走到天台上，小屋内有个家伙戴着铁面具就以为自己无敌了，殊不知脑袋以下全是破绽。拿了小屋旁边的贵重品，让阿什莉在小屋内候着，一口气冲过小屋对面的环形天台，冲进瞭望台里，用狙击枪将远处发射投石器的敌人干掉。回到环形天台，摇动机关把大炮升上来，一炮轰开大门，召唤阿什莉继续前进吧。

进入到双剑之屋，走到2楼时会钻出来一堆邪教徒，有的是新的寄生体，脑袋会变成一个大肉虫，如果靠太近有被秒杀的危险。扫清后将1楼和2楼的金银双剑取下来并调换位置，开启机关进入到内城门外。没走几步路易斯从后面追了上来，他兴高采烈地表示为里昂带来了寄生体样本，不料一摸口袋却发现丢了，对此里昂早有心理准备——总是因为有这样的马大哈，游戏流程才变得越来越长。路易斯回去找丢失的东西去了，里昂和阿什莉一直前进，路上出现了一些拿着盾牌的家伙，不过他们似乎不知道世界上还有种东西叫霰弹枪。在最里面的屋子找到了内城大门钥匙，入手后有数个敌人涌入，只要射击油桶就可轻松解决。

往回走打开内城大门，进入内城大厅，突然听到一阵不亚于太监的笑声，定睛一瞧，前面阳台上站着一个满脸老人斑的小家伙，里昂正想忠告他该多使用些护肤品，长大后才会跟自己一样帅，不料此人却自称是这座城堡的第8代继承人，名叫萨拉扎，也是塞德勒一伙，只怕年龄有六七十了。里昂不禁叹息，瞧你这模样哪儿找得到媳妇，这古堡怕是没第9代继承人了。萨拉扎恼羞成怒，升起一道石门挡住了道路，带着两个手下拂袖而去。先射落大厅的宝石，然后从右边门前进。古堡内墙壁上凡是挂着塞德勒画像的地方，调查后都可能在画像背后找到5000元，看来是塞德勒攒的私房钱。在前面的吐火双龙旁边找到监狱钥匙，掉头打开监狱的门，里面有个眼睛被缝起来的铁爪瞎子，叫阿什莉远远的待着，一靠近瞎子他就会暴走，这时不能随意跑动，因为对方是靠声音来寻找里昂的（但缓步走路的声音他听不到），距离一拉开最好就待着不动，用手枪射击远处的铜铃，瞎子会冲上去一阵乱舞，结果手插进了墙壁拔不出来，此时用狙击枪瞄准他背部的寄生体打两三枪就可搞定。扳动监狱内机关，让火龙停止吐火，一路杀进圣水大厅，最好先用狙击枪灭掉对面的红衣教徒，再利用地形游斗，将盾牌兵都清掉。下到下面的房间，让里昂和阿什莉各自踩住地面上的一个机关，圣水大厅内升起一个控制台。杀到外面后，狙掉两边阳台上的弩兵，利用控制



背上长这么大虫子，痒也没法拿爪子挠，真可怜

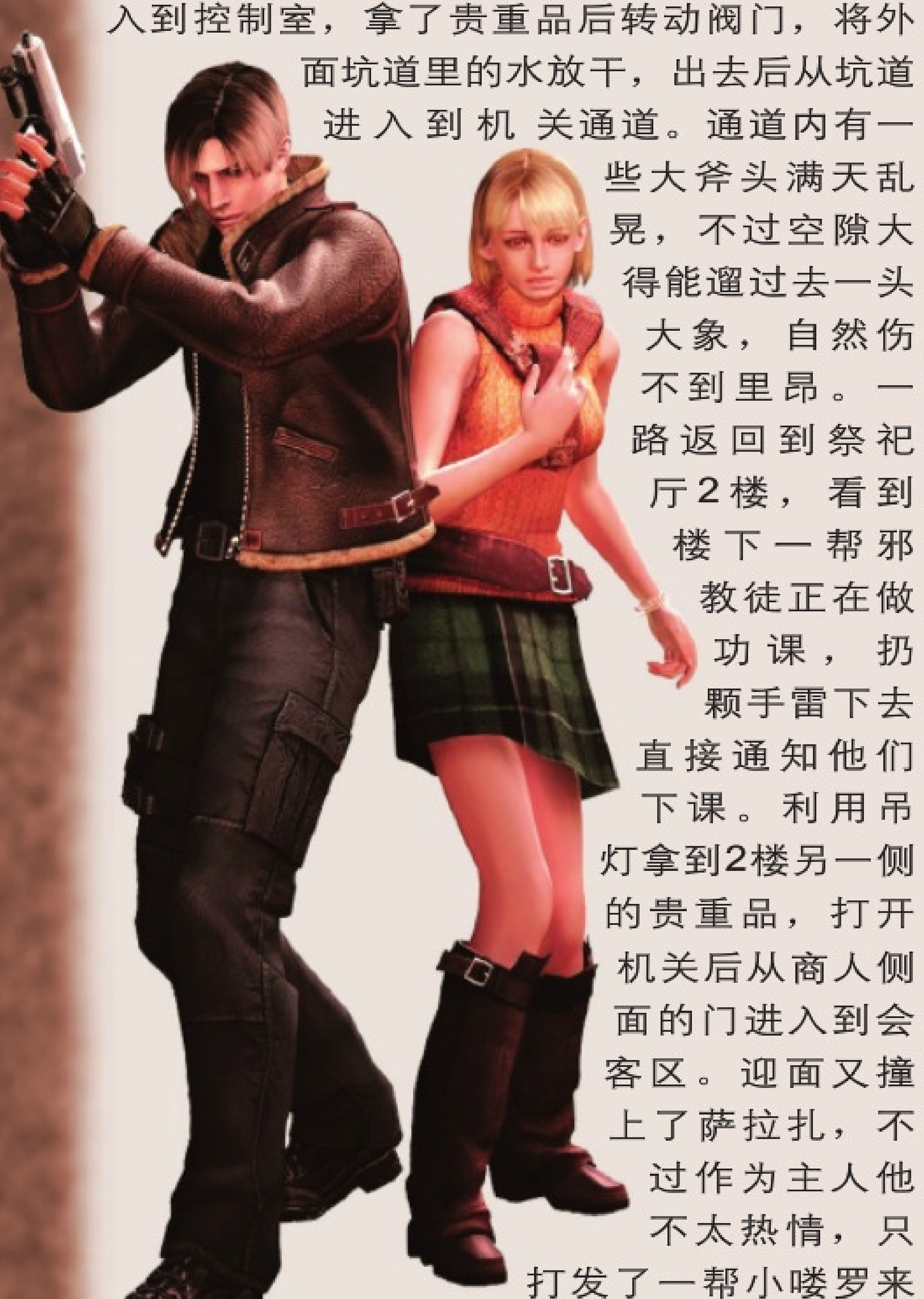

里昂：哎呀，这个角度啥也看不见！

台上到高处。这里的2层有两个机关，扛着阿什莉上去摇动机关，里昂在下面用狙击枪清掉靠近阿什莉的敌人，等水池的两个石台升起后，就可进入祭祀之厅了。

在祭祀厅内可找商人将武器升级，这时由于体内寄生体作怪，阿什莉突然咳出了血，里昂刚想表示关心，阿什莉就跑开了，不料却中了机关被抓到不知什么地方——看，随便拒绝别人好意果然是要遭报应的。

Chapter3—2

里昂独自前进，从旁边的门进入下水道，能听到远处传来奇怪的声响，用狙击枪瞄准前面长长通道的拐角处，能看到一个隐形的大虫子在喘气，立狙之。往前走，在一个水坑里还能看到两个隐形虫子，站在岸上靠墙处狙掉它们。进入到地下牢房，这里的隐形虫子很多，依次解决后踹开门收集补给，在这里找到了一页路易斯的笔记，上面记叙了一些他研究寄生体的成果。从侧面进入到控制室，拿了贵重品后转动阀门，将外面坑道里的水放干，出去后从坑道进入到机关通道。通道内有一些大斧头满天乱晃，不过空隙大得能遛过去一头大象，自然伤不到里昂。一路返回到祭祀厅2楼，看到楼下一帮邪教徒正在做功课，扔颗手雷下去直接通知他们下课。利用吊灯拿到2楼另一侧的贵重品，打开机关后从商人侧面的门进入到会客区。迎面又撞上了萨拉扎，不过作为主人他不太热情，只打发了一帮小喽罗来



迎接里昂，对面有个穿红衣服的家伙，身上挂着一把闪闪发光的钥匙，得及早把他干掉，否则这家伙稍后会搞出来一台重机枪招待里昂。如果不幸让他把机枪端了出来，就只能躲在门后，等他扫射完一轮再用狙击枪回敬他。在这个区域又找到了萨拉扎的笔记，里面记叙了他的祖先与光明教（Los Illuminados）争夺地盘的经过，虽然当年萨拉扎家族掌控了这个地区，并将寄生体Los plagas封印到了地下，但到了萨拉扎8世，他却成了光明教的信徒，并协助塞德勒召唤Los plagas的力量来“净化世界”——看来这家伙不仅是个败家子，爱好还很庸俗。

用红衣人身上的钥匙打开里间，里面有个断头台画像的机关，破解顺序是4312。里屋有不少弩兵，还有两个拿着火箭炮的家伙在墙壁里钻进钻出，不知道把炮弹往什么地方打。上到2层，在白色的门旁边墙上有个按钮，按下后再进入到侧面小门内的房间，打破花瓶露出另一个按钮，按下后楼下大厅升起一座高台，此时开门会看到对面有两个家伙扛着火箭筒，赶紧躲到门后，两发火箭都被关在门外了（好硬的门啊！）。此时再出门收拾两个手无寸铁的傻瓜，取得钥匙前往花园。路上会经过一个房间，里面看着有不少宝贝，但此时打不开门，稍后再来吧。

来到花园，这里被植物丛隔离成了迷宫，不过在地图的帮助下，完全没有迷路的可能。花园迷宫里的4个宝箱内分别是贵重品、急救喷雾、霰弹枪子弹和TMP子弹，还散落着几株药草，但最重要的是两块月之碎片，分别放在两处喷泉上。这里的变异犬相当灵活，一扑就是3格血，最好采用连续射击。拿齐月之碎片后回到花园2层，组合月之碎片就能打开起居室大门。刚走进门里就被一把枪顶住了腰，何人偷袭！里昂回身一个漂亮的擒拿手+匕首制压，缴掉了对方的枪。刚摆出一个潇洒的姿势，却见对方温柔款款地打起了招呼：“里昂，好久不见了。”这个穿着开衩到胳肢窝的红色晚装美女，不就是7年未见的艾达·王么？看来先前救了自己一次的就是她了。有戏！里昂心中暗喜，正想编点词来叙叙旧情，不料艾达却扔了个烟雾弹姿势美妙地跑掉了，不由得让里昂心中暗叹：“美女心，海底针。”在起居室的商人处整理下装备，还找到了萨拉扎的一页笔记，他已经调查到艾达协同路易斯偷走了Los plagas样本，看来艾达的确如传说中一样效力于威斯克，但威斯克为什么又需要这样本？


烧也不止痒，还得靠子弹

从起居室前往餐厅，这里右侧可通向储物间，可稍后再去。摇响铃当后用枪射击对面壁画中的酒杯，旁边的门就打开了。刚进到门里，就被从天而降的铁笼子罩住，还跳进一个铁爪瞎子来。情形相当危险，不要靠着笼子站，扔一颗燃烧手雷会让瞎子痛苦数秒，此时可用霰弹枪轰开铁笼门跑到外面，或者直接用狙击枪两枪干掉瞎子背后的寄生体后再出笼子。拿了铁笼里的贵重品后前往陈列室，这里出现了分离式寄生体，在将宿主打死后还要对付满地乱爬的寄生体。开启下面的桥梁机关后两边门都会涌出敌人，可射击桥梁上方的油灯来伤害敌人。陈列室内有大量补给，尤其是一支火箭炮，一带上顿时感觉气也粗了，腰也硬了。前面的通道里商人在卖大号背包，正好拿来装火箭炮。

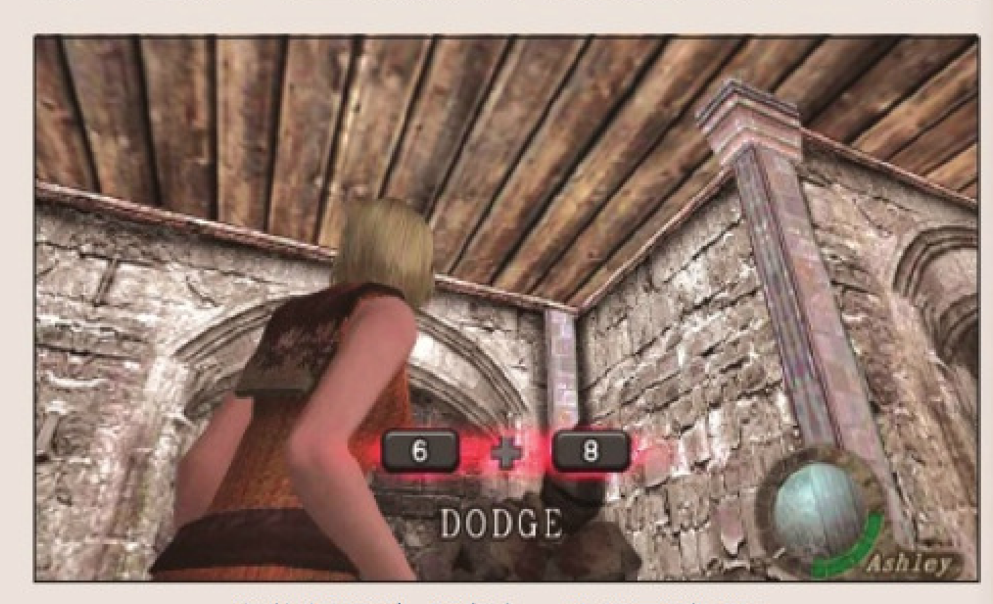
来到中央礼堂2层，路易斯喜滋滋地追上来展示手里的样本，却被尾随在后的塞德勒伸个触手扎死了，样本也被塞德勒夺去，这就是男配角的命啊！不过幸好阿什莉就被关在下方的大殿里，先搜罗一下此层的狙击枪子弹和塞德勒藏的私房钱，用狙击枪射掉困住阿什莉的


阿什莉：我小时候玩过中国的“华容道”！

铁环，此时涌进来一大批邪教徒，争先恐后地冲上去抱阿什莉——都没见过美女吗！站在楼上一个个全狙死（避免误伤阿什莉，这里就不要只想着爆头了），有个红衣服的掉落下一把钥匙，阿什莉捡起钥匙开门，跑上来与里昂汇合。

Chapter3—3

下面操纵阿什莉，头两个房间里有两个邪教徒，一小姑娘可不能让他们非礼到，利用书桌或墙洞爬进去敌人就抓不到。靠近油灯可抱起来投向敌人，不过要算准距离。干掉敌人后摇动机关进入里面的房间，左侧的门现在进去没用，先进右边的小门。利用3处按钮（有一处在柜子背后隐藏着）先后开启铁栅，取得壁炉上的拼图板，进入储物通道，旁边摆放着一些骑士铠甲，甚是渗人。在尽头的房间有一个拼图游戏，按照左图的样子将其拼好，再将拼图石板放到右下角的空白处，里面的房间就打开了。进去后先拿贵重品，再去骑士胸甲上拿石雕，此时从外面走进3个活动盔甲来，不过它们动作迟缓，不理会直接往外面跑就是了。走道里也有3个盔甲摆好了姿势要砍人——拜托



姿势摆得这么唬人，砍得到谁啊？

动作摆得那么唬人谁还会被砍到，3次QTE避开即可。往回跑到外面另一个房间，用刚才得到的道具开启机关，就能顺着通道回到里昂身边了，先来个热情的拥抱！顺便把收集到的3色药剂和子弹交给里昂。

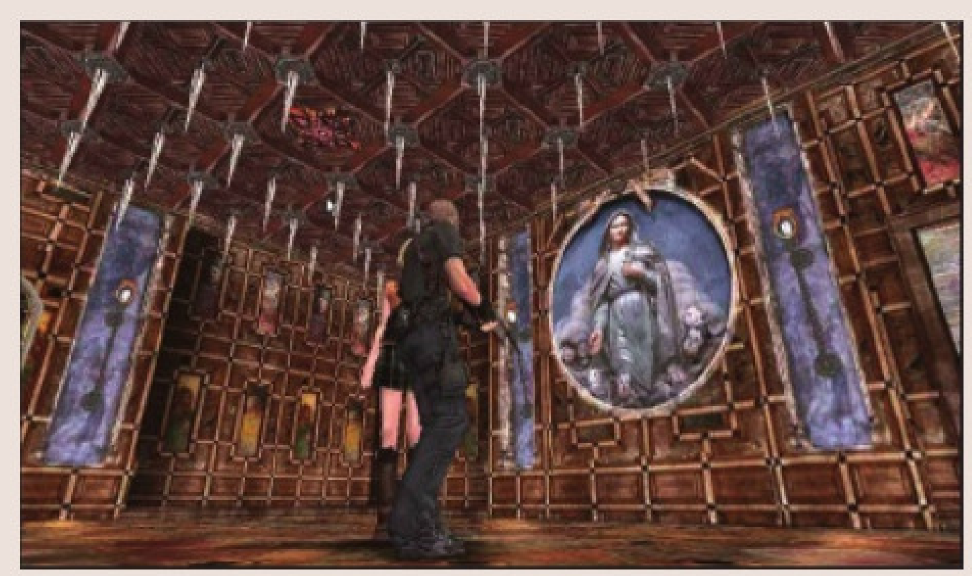
第四章 瘟疫源头



Chapter4—1

和阿什莉汇合后，先掉头往回走，回到餐厅（路上会重新出现敌人），再走左侧的储物室去搜刮一下，然后回到花园外面那个进不去的屋子，托着阿什莉从天窗爬进去，从里面开门就能进入了。这里好东西可不少，尤其是可使用麦林子弹的“断翅蝴蝶”，升满级后威力可达50！接下来再调头，回到中央礼堂，里昂乘坐大车轮前往火龙之区拿最后一块石雕。火龙之区有3个机关火龙，被邪教徒控制吐火，远距离狙掉控制者就可将其摧毁。里面的两个火龙比较难对付，如果被其靠近，纵深两向跑动拉开距离再狙，靠里面左右墙壁的右侧是死角，火龙伤害不到。将火龙都解决后上到最高处取得最后一块石雕，回去与阿什莉汇合，乘坐双排座新干线返回内城大厅。将3块石雕嵌进壁画里，墙壁陷入了地下，此时可先上右侧楼梯顺走塞德勒画像后的私房钱，再进大门乘新的新干线前往城北区域。

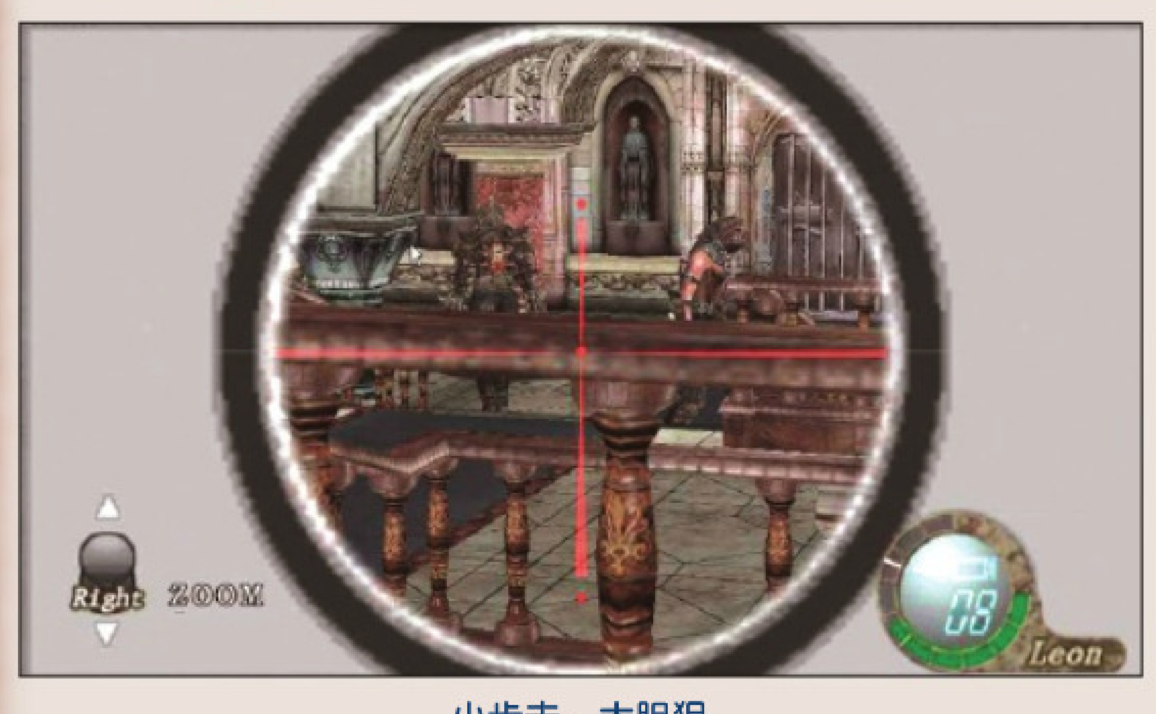
来到城北，进入城堡后，除了商人的房间外还有两处房间可去。一是骑士之间，进


好大的空隙，落下来也扎不到人嘛

房间后让阿什莉在外面等待，用两次QTE通过盔甲阵，里面环形房间的中央摆放着国王之杯，一拿起就有3个盔甲剑骑士杀出来，射击其头部会爆出寄生体，3个都爆出后扔颗闪光雷解决问题，接着会出第二批斧骑士，打法一样。返回与阿什莉汇合，再去武器陈列间，一进去就撞上了萨拉扎，他打开天花板的针板机关后就溜掉了，不过这天花板下降速度也太慢，从容地射击天花板上4处机关后停止了针板下落。往里走进入走廊，阿什莉被突然升起的铁栅关在了里面，两个邪教徒开着一辆时速可达1公里的削掘机来碾阿什莉，里昂在铁栅外轻松地将两个司机狙死（最好别靠铁栅太近瞄准，以免影响视线），救出了阿什莉。在杂物间找出不少好东西，贵重品棋盘和王后之杯也入手了。

下面前往礼堂，远远看见几个盾牌兵守在门口，可将其狙掉。将左侧雕像上的贵重品和晶石都打下来，再将国王之杯和王后之杯分别放在国王和王后雕像的手上，门就开启了。往里穿过走廊，可从右侧的窗户翻到外面阳台上，有草药和贵重品可拿，最后再从天窗跳进礼堂内。刚进入礼堂，就飞来一只虫子将阿什莉抓走了，有翅膀了不起啊！将礼堂内四面八方飞来的虫子全射杀，注意当瞄准中的虫子飞得不见踪影时要多跑动，让它重新回到视线范围内。接着将中





小步走，大胆狙

央挂在天花板上的大虫巢也射落，各种颜色的宝石落了一地，正好拿来组合刚刚得到的蝴蝶灯，32 000元轻松搞定。开启吊桥机关时，会被铁环挂住，用手枪射击铁环降下吊桥，来到了城堡外。

前面是钟塔，用望远镜看见萨拉扎将阿什莉押走了。里昂上到钟塔2楼，远处有两个投石器在向这边攻击，不用浪费子弹，直接从2楼外进入钟塔内部。上到第4层，途中将3块卡住齿轮的木板射碎，在第4层开启机关，齿轮转动后打开1层大门。在下到1层时楼上会出现扔炮仗的敌人，很容易炸到花花草草，还是马上转身上去干掉他再下来。离开钟楼后刚走上石桥，两侧都出现敌人形成包围，转身先干掉两个，再转身对付人多一边，打死红衣人后有贵重品可得。

前面就是城主之间了，这里有两个铁爪瞎子看守，颇具挑战。先远距离狙掉两个光头，再跑上上方左侧的通道，等3个铁面教徒出现后一颗手雷全炸死，利用通道很容易避开瞎子，用缓步行走拉开距离，远距离轻松狙死两个瞎子。此处有草药和急救喷雾可拿，掉点血不用担心。进入里面的大厅，果然看到萨拉扎与被捆绑的阿什莉，不料里昂踩在了机关上，地板开了个洞，里昂直落下去——为什么！为什么好人都喜欢往地面的机关上踩啊！不过里昂毕竟身手不凡，射出绳枪钩住了墙壁，再使一招“敲钟震猴”，震得萨拉扎暴跳如雷，派出左右护法之一来追杀里昂。

Chapter4—2

里昂降到下水道里，尸体上的皇冠一定要拿走，在商人处可买到Striker，也是终极的霰弹枪。爬到通道里，右护法一路紧追不舍，并上上下下地使出各种招数来攻击，留点神用QTE都避开就可以了。走到最里面的电力控制室，打开尽头处的开关，房门就被关闭了，要1分钟后才会开启，但30秒内右护法就会正面出现。由于这家伙几乎是游戏中最扛打与敏捷的敌人之一，推荐守着氮气罐，等右护法一靠近就将氮气罐推翻，右护法会被冻结30秒钟左右（这么畏寒，要补肾啊！），此时一发火箭炮轻松搞定。将下水道其他房间的物品都搜罗完后，就可乘坐电梯前往采掘场了。

Chapter4—3

先把采掘场下面的零散敌人清掉，开启左边的机关，一辆矿车往这边开到一半时却被挡住，再前往右面高处启动机关，让矿车落下。此时一位电锯猛男率领数名小喽罗出现，正好拿他们试试刚买来的Striker。去矿车里取得炸药，将前面挡路的巨石炸开，进入锅炉房内。锅炉房内窜出两名巨人，里昂刚刚上去打了个招呼：“听网上说你们是两口子……”两个巨人便恼羞成怒地杀了上来。爬梯子上到平台，再用滑轮飞降到对面开动机关，让一个巨人落到熔炉中（失败了就从记忆点重来吧）。一开始尽量不要靠近熔炉，免得被还没沉下去的巨人抓住，等熔炉盖子合上就可以走中间了。下面集中精力对付另一个巨人，打法照旧。

干掉巨人后进入到一个大山洞，此处名为奈落。这里到处是会飞的昆虫，用霰弹枪对付它们，倚住洞口打要容易很多。在两个小山洞内找到机关，开启光线射穿上方封闭的大门，大门内的通道里有巨石机关砸下，留神看好巨石的落点再走。通道中央有一处开关，走到那里时先把扳手拉下来，在奈落的尽头有皇冠上的第2个组件，加上前面打右护法掉落的，一个价值48 000元的皇冠就合成了。

Chapter4—4

来到旧城堡，找到艾达印有口红印的留言条，她告诉里昂体内的寄生体可被外科手术消除。在商人处升级一下武器，往前走爬上梯子一看，下面又在开会？扔个手雷热闹热闹。清掉村民以后，摇动小屋中的机关下到地道里。这里是地下墓室，入口处有个贵重品权杖，先把下面的村民都清掉，注意满地都是捕兽夹，用小刀打扫一下。站在下面把2层那个傻乎乎的电锯猛男给狙死，爬上去后取得



村民们开发的新式“旅游”项目“疯狂过山车”，全程有人陪护

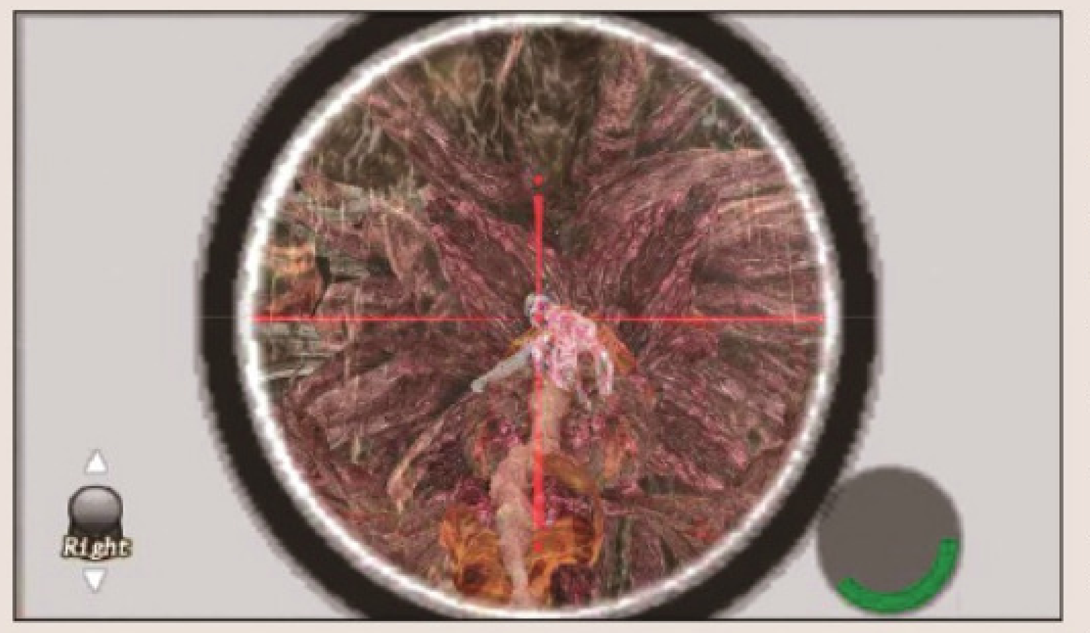
钥匙，下面的村民蜂拥而至，扔颗手雷下去开道，然后飞跃而下，将喽罗们都干掉。1楼的屋子里还有个电锯男，为了10 000元去把他解决了吧，不过要注意还会有3个村民来增援。往前来到一个天花板都是钉子的屋子里，进去后天花板果然又开始下降了，仔细一看上面又是4个机关，这都是哪个傻子设计的？这次地面上有4个寄生体会上来骚扰，不过也不碍事，射掉4个机关后天花板停止下落。往外来到铁轨内，这里停着几辆矿车。上到中央的矿车处射击开关，矿车开动了，刺激的旅程开始了！两边源源不断有村民落下，甚至还有两个电锯男！在应付敌人的同时，还要留意QTE提示，躲避迎面而来的障碍。注意不要随便扔手雷，很可能反弹回来炸到自己，储备的霰弹枪子


一罐氮气，一发火箭搞定右护法

弹在这里都打得差不多了，最终在QTE提示下，一个飞跃跳离了脱轨的矿车，爬上对面的悬崖。在里面的房间找到石盘，返回地面开启大门，进入到圣堂内。

Chapter4—5

刚进入圣堂内就看到一个硕大无朋的萨拉扎石像，看来这也许是萨拉扎这个小侏儒潜意识的反应。邪教徒断了前方的浮桥，里昂只好在石像上想办法，启动石像腹部和背部的机关来让石像的双手做不同方向的运动，借此跳到不同的楼层，开启机关将前方的水路连接起来，一处机关在左手3楼，另一处在右手1楼。当浮桥都升起来后，没走几步突然发现身后的石像动了起来，赶紧向前奔跑吧，晚一步就会被踩成肉泥。此时要通过一连串的QTE考验，当跑到圣堂大门口时才发现门是关着的，赶紧掏枪射击门锁，开门后继续奔跑，通过长桥后，桥和萨拉扎石像一起崩塌，通过QTE攀住对面的崖边，努力攀爬上去吧。往前就进入到高塔，见到萨拉扎，他得意地告诉里昂阿什莉已经被转移到小岛上去了，好吧，那你可跑不掉，里昂一记飞刀将萨拉扎的手钉在柱子上，但左护法却拔出飞刀反掷回来，QTE避开，萨拉扎趁机跑掉。在塔上有敌人启动机关往下滚落木桶，可在下层打死控制机关的邪教徒，也可趁木桶滚落的间隙从中间的梯子爬上去，这时下方有邪教徒杀到，也让他们尝尝木桶的滋味。对面上层有个家伙在扔炮仗，解决他后推落升降梯上的两个箱子，启动升降梯一路向上，注意途中来骚扰的敌人。来到最上层，拿了贵重品后就准备挑战萨拉扎吧。先找商人整理下装备，咦，怎么包里那么多钱？干脆买支火箭炮吧。进入到培育之间，萨拉扎如意料中变成了一个大怪物——说实话看起来比原来还英俊些了。萨拉扎中央的主触手裂开时要赶紧向左右两方跑，否则会被秒杀，左右两边触手的攻击都可以QTE躲开。攻击中央触手上的眼珠几次，萨拉扎的真身会在中央露出来，此时一发火箭炮+几发狙击子弹就可搞定。如果有耐性，可躲到下层去，在最里面萨拉扎打不到的地方慢慢狙，由于源源不断有小寄生体爬过来提供弹药，倒是不愁没子弹。萨拉扎家族到此绝根了，里昂从塔后绕过去，怎么去小岛呢？“帅哥，要搭船么？”这不是艾达么？里昂喜滋滋地登上船，两个人坐在船上含情脉脉，虽然都不说话，但这就叫此时无声胜有声啊！



花蕾绽放啊，露出了美丽花蕊的萨拉扎，却被里昂辣手摧花



第五章 正义如火

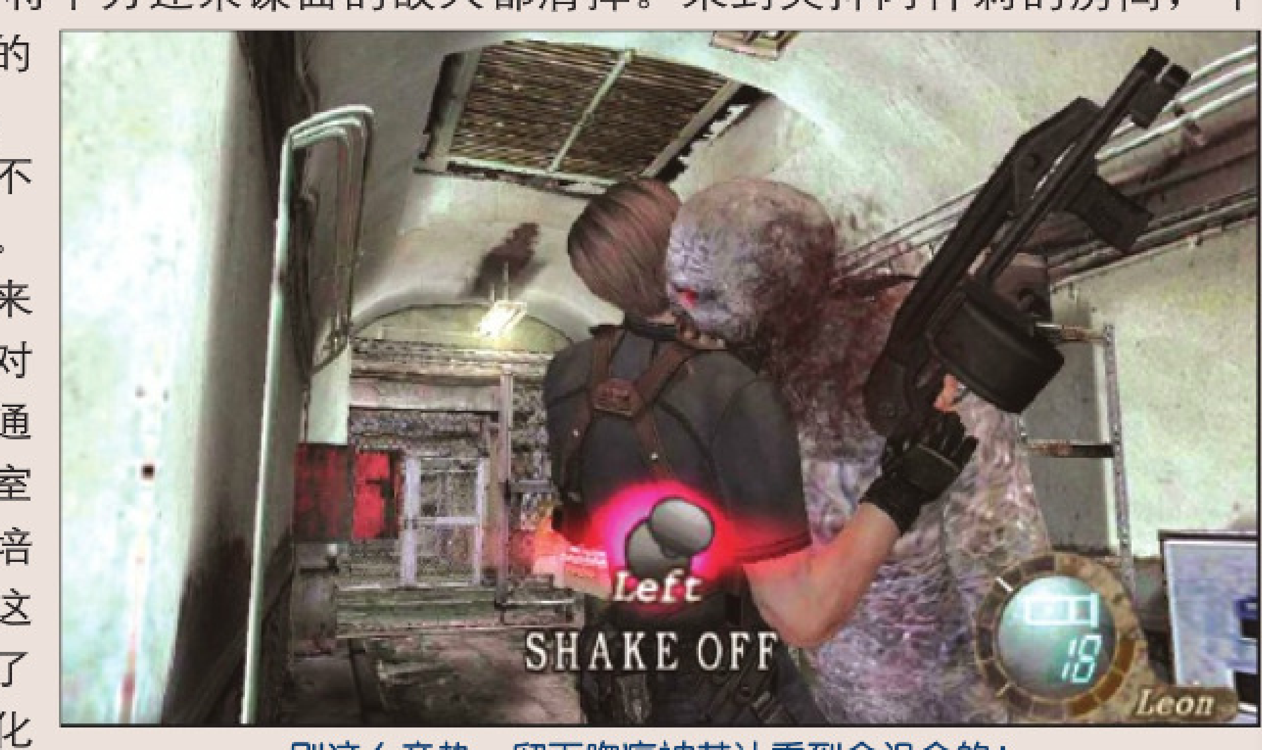


Chapter5—1

登上小岛后艾达又独自离去了，前面左侧上方有些道具，取得后往右前往码头。码头上的敌人看起来明显比原来精壮得多，还有的扛着机枪乱扫。到大门处打开光线开关，光线射向对面楼上的镜子，调整两处楼房上镜子的角度，让光线正确地回射到大门另一侧的机关，就可打开大门了。穿过几个山洞，前方又有落石，QTE避开。来到码头的后半部分，被油桶堵住入口的小屋里有贵重品。一路向上有不少弩兵在远处骚扰，可从左侧岩洞杀下去，在大门右侧启动开关即可进入建筑内部了。

在武器商人处可买到小岛藏宝图，厨房里有个家伙八成是看多了美漫，以为自己是“火焰侠”了。进入监控室，这里出现了一种穿着铠甲的大个儿，解决后在白色提箱里找到贵重品，敌人发现里昂已经进入了监控室，便将监视器关掉了。继续前进，来到一处铁门，门内有敌人会扔炮仗和发射弩箭，但一靠近门就会关上，只能保持一定距离，趁敌人现身后扔颗手雷进去就可以干掉。往前出现了岔路，先走左侧来到手术室，机关是一个控制电流的小把戏，只要将电流从左上角通至右下角就可以了，十分简单。取得手术室拐角处的电子门卡，手术台上的怪物突然爬了起来，这家伙看起来着实让人毛骨悚然，是一种不打中体内寄生体就不会死的超级宿主（学名“再生者”）。现在还对付不了，先绕开吧。路上出现了不少的超级宿主，如果狭路相逢，不妨射击其腿部赢得逃开的时间。有了门卡就可进入冷冻室，这里到像是个放冻猪肉的地方，先去右侧房间解开热能瞄准仪，然后到右下角小屋里取得，装备到狙击枪上，就可干掉超级宿主内的寄生体了。此时冷冻室大门突然关闭，一个“冻猪肉”突然跳了起来，正好试试热能瞄准仪，拉开距离后瞄准超级宿主体内的寄生体，都狙掉后就可打开大门了。

从冷冻室杀出，一路来到垃圾处理场，打碎玻璃后往下面扔一颗手雷，将下方还未谋面的敌人都清掉。来到关押阿什莉的房间，干掉看守的铁甲兵，但却打不开房门。待会再来吧，从对面的门通过医务室后来到培养室，这里出现了一种进化



别这么亲热，留下吻痕被艾达看到会误会的！


老兄，要多保养啊，瞧你肌肤上这粉刺长的

的超级宿主，长得跟刺猬似的，有个名称叫“铁娘子”（Iron Maiden），注意将它打趴下后背后还有一个寄生体，会在地上乱跳，也狙掉后才能彻底消灭。这样就拿到了牢房的门卡，如果继续往前会来到通信塔，里昂发求援信号却失败了。返回牢房，终于将阿什莉救了出来，艾达也适时地用纸飞机传来信息，从垃圾处理场可以脱离。

Chapter5—2

返回垃圾场的路上有大批敌人，正好在阿什莉面前显显身手。强迫阿什莉一起跳进垃圾堆里，背后钻出来一个“铁娘子”，赶紧跑进前面的铁栅内，关上铁栅后可将其轻松解决。在阿什莉的帮助下推铁箱入水作为浮桥，来到另一边后又干掉一个“铁娘子”后就进入了废料场。在此地会遭到敌人围攻，利用中央炼化池的地形歼灭敌人（可全打落入池中），再启动机关用大铁球砸出新的通道。来到地下宿舍区，这里藏匿着几个超级宿主，不过它们喘气声比牛还响，远远就能听到。来到电梯处，与阿什莉分据两侧，等到红灯亮起时按键即可打开机关。

进入隧道内，阿什莉驾驶上一辆巨型挖掘机开道，颇具劳模风范，据说美国总统的子女都不娇生惯养……里昂站在车厢上与不停追至的敌人作战，后面追上的大卡车只要向其开两枪就可阻止。很快前面没了路，里昂爬上2楼去开机关，注意下方还有敌人会去骚扰阿什莉司机，要不时消灭。开动机关后又可前进了，继续与没完没了跳到车厢上的敌人战斗，最后终于被一辆自杀卡车撞到了路边，只能下来步行了。走到前面的屋子，没想到遇到了塞德勒，这家伙能控制里昂体内寄生体，没办法只好让他带走了阿什莉。哎，真是聚少离多啊。

Chapter5—3

只好再独自上路，通过锅炉房后遇到了一个意外的对手——克劳撒，这家伙是以前同事中非常出色的一个，本来以为他殉职了，没想到出现在这里并为塞德勒卖命。通过QTE与克劳撒玩白刃战，打得炽热之际，艾达突然现身帮助里昂，克劳撒见对方有这么漂亮的美女帮手，顿感失落，转身溜掉了。艾达走后里昂继续追击塞德勒，在激光通道内潇洒地用QTE避过激光网，来到教主房间内，里昂坐上宝座体验了一把，但下方没有群臣呼喊“里昂教主千秋万载，一统江湖”，也无趣得很。来到集装箱存放区，这里要面临一次严峻的考验，接受怪物“U3”（这个怪物也许喜欢摇滚乐？）的挑战。与U3的战斗分为两个阶段，第一个阶段在悬空集装箱内展开，此时以脱离为主，随时注意QTE，通过射击绿色指示灯开启新的通道，按下红色按钮后有30秒脱离时间，通过3个集装箱后转战到陆地上。利用通道内的铁栅将U3隔离在外面，枪法好的话用“断翅蝴蝶”一轮连射就可将其干掉，如果不行就要灵活游斗，利用油桶等物品帮助战斗。

Chapter5—4

干掉U3后来到遗迹，在这里会与克劳撒作正面战斗。先冲进前面的小屋，克劳撒会跟进来近身搏击，由于他的移动速度实在太快，把握好距离和节奏的话，匕首比枪械更好对付他，但要时刻注意QTE闪避。将克劳撒暂时打退，铁栅门开启，从旋转梯上到2层天台，与克劳撒第二次交手并将其逼退。取得一块石板，并将石像推到白色石板的位置打开通道。一路上克劳撒都会不时上来骚扰，遗迹内还有很多自杀小机器人，要远远地射掉。上塔顶去取最后一块石板，并与克劳撒作生死战。克劳撒的半边身体也被寄生体占据，有3种打法可以伤害他：一是射击腿部，等他跪倒再打头；二是当他挪开左腕时赶紧射击其胸部；第三是匕首攻击，不过要注意不可无节制地挥刀，要掌握好节奏并注意间歇的QTE。最简单的方法就是把他逼在天台边上用Striker先脚后头地射击，可无伤通过。克劳撒被打倒后（其实并没死），取得石板后赶紧从梯子跳下，右转跳到目的地，将3块石板安上去开启机关。

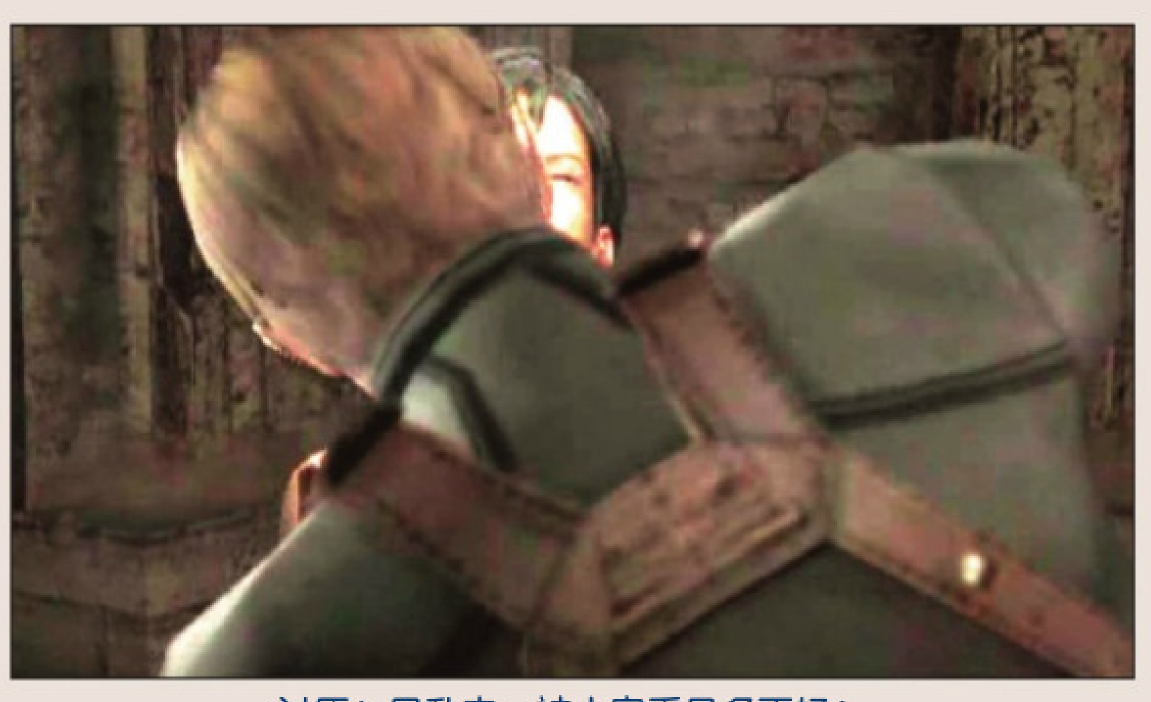


先脚后头，逼在天台边缘，半分钟轻松搞定

Chapter5—5

来到防御工事，麦克的直升机也赶到了，空中扫射顿时哀鸿遍野。配合空中攻击慢慢推进，注意观察四面敌人出现的地点，进入到有3台机枪把守的环形区域，在麦克的帮助下清扫这里的敌人，开启2楼两侧的电源后可离开这里。刚刚上到天台，直升机就被敌人用火箭炮射落，战友，你连脸都没露一个，我要帮你找CAPCOM讨个说法！往前走没想到遇到了艾达，这么难得的时候，里昂却因为寄生体发作而兽性大发，抓住艾达的脖子猛掐，艾达狠下心扎了里昂大腿一刀，总算让他清醒下来。艾达幽怨地瞟了里昂一眼后又遁走了，里昂只好心里暗自咒骂塞德勒的祖宗八代。

下到监狱里，这里极其阴森，入口的


讨厌！尽乱来，被人家看见多不好！

铁箱里不知道有个什么玩意儿直蹦达，真好奇啊！通过监狱后，外围有大批敌人组织防御，好好利用这里的油桶帮助战斗。爬上2楼，从左侧跃下，走左边在一个房间内启动绿色按钮，再返回梯子处打死敌人取得门卡，上楼启用门卡，然后到左右两侧的两个绿色按钮处按下，打开通往实验室的门。

实验区的地形并不复杂，很快就找到了培养皿里的阿什莉，正要带她离开，却又撞上了塞德勒，幸好有艾达舍身相救。虽然心中挂念着艾达的安危，但还是先带阿什莉进入实验室去清除寄生体吧。下面是该回报艾达的时候了，留下阿什莉独自去挑战塞德勒，艾达果然被他抓住了，别怕！哥哥来救你了！

与塞德勒的战斗，先要攻击其腿部的眼睛，当其头部的核心暴露出来时就可近身做QTE攻击，将塞德勒身上的眼睛找出来都打掉，周围的油桶和钢筋可用来帮助完成4次QTE攻击，注意两边的吊桥要注意开关的时间。至少6次近身的QTE攻击后，艾达会扔给里昂一把超级火箭筒，用这把火箭筒可将塞德勒一击毙命。

塞德勒死后留下了样本和10万元，不过样本却被艾达夺走，反正此行的目的救阿什莉已经完成，要什么就给她吧，不然5代的剧情就没得编了。艾达扔给里昂一把摩托艇钥匙后就坐上直升机闪了，小岛就要爆炸，咱也赶紧闪吧。“这个女人，真可爱！”里昂笑眯眯地想着，返回汇合阿什莉，一路狂奔在地下河边找到摩托艇，按“↑”加速（否则时间来不及），遇到障碍时得左右闪避，终于逃离了这座魔岛。经过一番磨难，阿什莉对里昂颇有些芳心暗许，“小姑娘，要追我得排队”，里昂心里想着，驾驶着摩托艇向着朝阳飞驰……

biohazard 外章 另一项指令 The Another Order



The Another Order是将里昂的剧情模式通关一遍后出现的艾达剧情关，虽然也有5关，但流程很短，总长度只有里昂模式的1/5左右。但从战斗的激烈程度来说，这个模式与正篇相比不遑多让。限于篇幅，下文只介绍The Another Order的攻略要点，至于剧情，已经通关过正篇的各位想必都能看个一目了然。


敢偷我达令的皮衣，找死！

Chapter1：教堂之钟

首先在村子里四处奔走，一边与村民战斗一边收集道具，由于艾达的行动比里昂更加灵活，所以建议大家多多使用将敌人射晕后的近身飞腿攻击，不时可以看见里昂被村民撵得到处乱跑，十分有趣（玩家打的时候分明没这么狼狈！）。几分钟后出现母鸡从某民居房梁上飞走的动画，此时来到那间民居外，用绳枪飞到房梁上取得钥匙，注意这间民居里的卧室床上有个贵重品假面具。下面可以离开了，打开正中间有邪教标志的门，进入后会看到商人，除了不能升级武器外，其作用与里昂篇一致。

行到墓地，在教堂后的机关处有教堂钥匙（开启机关方法同样为“3334443”），但由于一取出身后的大门就会关闭，所以此时不用理会。前往吊桥处，在电锯大妈处取得猫眼石一颗，注意此处的敌人都可直接打落吊桥。返回教堂，在机关处用刚才取得的猫眼石替代钥匙，再拿钥匙去开教堂大门。进入教堂后是一场激战，扫清敌人后上到2层（可以听到阿什莉在哭叫着踢门呢！），开启透视机关，教堂的钟声敲响，里昂脱身了（里昂居然跟村民打斗了这么久）……

Chapter2：营救路易斯

在村长官邸，先掉头往后门走，先去取得“粪坑牌”珠宝，再返回村长屋子，在厨房里可找到鸡蛋，厕所里换成一个大妈在看守。出门口依然要迎战电锯猛男，可在将他轰倒后再赏赐一颗手雷，加快战斗。返回村子的路上敌人不少，从农场取道前往废弃场，注意出口处的地上有很多捕兽夹。废弃场扔炮仗的敌人不少，在此看到里昂和路易斯被村长打倒后扛走的情形，赶紧去把帅哥救出来！一路上敌人不少，返回村子后更有村民列队迎接，趁其未散开时利用手雷可一举歼灭。再往村长官邸的方向走，守门的家伙居然穿着里昂的皮衣，肯定是趁里昂晕倒时扒下来的（这哥们还挺爱俏，幸好他眼力有限，只看中了里昂的衣服……）。

返回村长官邸，救下里昂后却被包围，艾达不幸中了毒针，昏迷过去。等醒来后发现自己被放在山洞的祭台上，看来村民们还不傻，知道把美女拿来献祭。一个QTE避开斧头，却不慎被轻轻划伤了大腿，罪不可赦！将这帮家伙通通爆头。下面先去顶层的缆车控制室取得钥匙，再一路向下去里昂与村长决战的那个屋子。屋子里会杀出一个电


大妈，身为女人，我感到很同情你！


教主，瞧你这牙口脏的，让小女子帮你剔剔

锯大妈和两个小喽罗，身后也有敌人包抄，最好转身到侧面有猫眼石的小巷去，背靠死角作战，注意敌人爆出寄生体后用闪光雷灭掉，留下电锯大妈可用狙击枪来射死。干掉电锯大妈后取得钥匙一把，返回缆车控制室，用钥匙启动缆车，来到对面的古堡门口。下面用绳枪进入有巨人的那条小道，一路可用绳枪飞到两侧崖壁上取得补给。由于艾达比里昂更灵活，与巨人的战斗相当简单，只是得委屈美女从巨人的胯下钻一钻，用“穿裆过人”大法，配合狙击枪射头，干掉巨人很容易（注意跳到头部砍寄生体时的提示，不要按错）。

Chapter3：重得样本

在花园起居室与里昂见面，却接到了威斯克“保证拿到样本，杀掉里昂”的任务指令——谁理你！花园里的商人处有弩箭卖，钱够的话可以入手。花园内看守宝箱的红衣邪教徒3000元一个，最好都干掉，但要注意他们都是携带分离式寄生体的，最好保持一定距离，免得被寄生体的口水喷到。拿到水池里的贵重品，再清掉敌人后返回起居室，床幔上有贵重品。从餐厅进入小屋，又遇到了铁笼+铁爪瞎子的致命组合，还是利用燃烧手雷+2发狙击子弹的打法来破解吧。解除了眼下的敌人，门却没打开，仔细一看铁笼宝箱里有个沙漏的标记，看来还得去找到这件物品。从餐厅一侧进入仓库，有个商人可整理装备。再往前来到里昂篇入手“断翅蝴蝶”的那个藏宝屋，用绳枪飞入，在里面拿到沙漏，返回机关处将沙漏放进去，铁栅开启。

来到陈列厅，看到里昂在这里又跟敌人打得不亦乐乎，通过中央的窄桥时两面都有敌人包抄，注意利用天花板的油灯帮忙杀伤敌人。清掉敌人后，想起了威斯克的命令……假装没看到里昂好了。往前进入大礼堂，发生路易斯被塞德勒杀死的情节。

Chapter4：鬼才会杀里昂

本关居然是地图全新的关卡，感动。购买藏宝图后从左侧通道前进，注意进入到可飞上两边箱子的小屋时，身后会有铁甲兵偷袭，可先飞到上面用枪狙之。进入到前面房间，此处敌人不少，可扔颗手雷招待他们。往前看到燃烧的废墟里有个黄金猫，但拿不到，先不着急。走到有个弩手的横梁处，飞上去将他解决，再从右侧的通风道进入，偷偷从身后将前面的铁甲兵狙掉，跳下去取得黄金猫，再转身从放有箭支的通道走出，走回原路，前进到港口。

迎面看到一架重机枪，但还无法启用。往前没走几步，突然四面升起敌人的重机枪开始扫射，又有大批敌人涌出，艾达可退到楼梯处，让敌人的机枪将他们自己人都干掉。此时往前跑几步拿得钥匙卡，再转身跑回重机枪处，将敌人的机枪台通通轰掉。用绳枪飞至3层，可看到这里有一座机关炮，搜罗道具后乘坐旋转电梯来到港口另一面的船只上，干掉敌人从梯子爬上去，一路向上杀，在前方又触发了敌人大量的重机枪。连续用两次绳枪飞跃，飞回到对面3层的那座炮台处，将敌人重机枪全部干掉。此时3分钟倒计时开始，顺着刚才走过的路再走一遍吧，下楼→乘坐旋转电梯→爬梯→一路向上，最后通过铁栅，身后的港口爆炸了。

往前走到反锁的铁门处，从一侧跳下去，这里有大量敌人涌出，可射击油桶或用弩箭来对付他们。再用绳枪飞上横梁，从另一侧绕回刚才反锁的铁门后面，一路清掉敌人，通过卡哨后来到塞德勒抓走阿什莉的那个房间。在这里有贵重品，取得后前往锅炉房，路上有个贵重品隐藏在楼梯对面上方的玻璃后，发光并不明显，用手枪可射落。通过锅炉房，就看到里昂与克劳撒打得难分难解，里昂一个失手，赶紧QTE帮他一把吧。

Chapter5：夺取样本

一开始先用狙击枪或弩箭干掉机枪队长，往前要小心扔炮仗的家伙，多多利用油桶杀伤敌人。前方有个岗哨，进入后上方有敌人推落油桶封住出口，此时从上方会3个一批跳下敌人来，通通用弩箭来对付，杀掉五六批后出口的大门打开了。射击门外的油桶爆掉两个象征性的敌人，对面射弩箭的也要先狙死。前面的大门紧闭，现不忙走，去下方帐篷里拿了补给，再从最上方用缆绳飞去开启大门，进入环形区域，不过这里的3台机枪都被里昂摧毁了。爬到2层，两边的电源处各有一个机枪队长看守，最好退到梯子旁边的障碍处，用狙击枪干掉他们。

上到平台，干掉发火箭的家伙为麦克报仇！下到岩洞又看到里昂，却差点被他掐死。在监狱内搜罗一下，出去没想到遇到克劳撒，他居然没有死在与里昂的战斗中。用绳枪飞上平台与克劳撒决斗，由于没有大威力的霰弹枪，严格来说这场战斗比里昂篇时要难打，但要点相同，最好射击克劳撒腿部，等他跪倒时再打头，用狙击枪和弩箭都可以。同时密切注意QTE闪避，一个不慎可能就会被秒杀。当克劳撒受的伤害积累到一定程度，他会转移到其他平台，艾达跟上再战，后两个平台要注意把道具拿完。

干掉克劳撒后，在商人处作最后的休整，下面就是与塞德勒的战斗。对付塞德勒时射击他的头部让他吐出嘴里的眼睛，再迅速近身用刀猛扎，依然要注意QTE闪避，同时注意保持距离，被塞德勒按住头往地上一拍，满血都会变空管。将塞德勒嘴里的眼睛扎上五六次后，塞德勒卖个破绽引艾达上当抓住了她，最后上演英雄救美女的好戏，趁里昂与塞德勒决战时，艾达要在2分钟内在铁架上上上下下，最好避开部分敌人，走到尽头处（有两个发射火箭的家伙），飞跃到对面平台，再跳下去将火箭扔给里昂，让里昂射出最后充满正义与爱的一炮…… P

最高指挥官

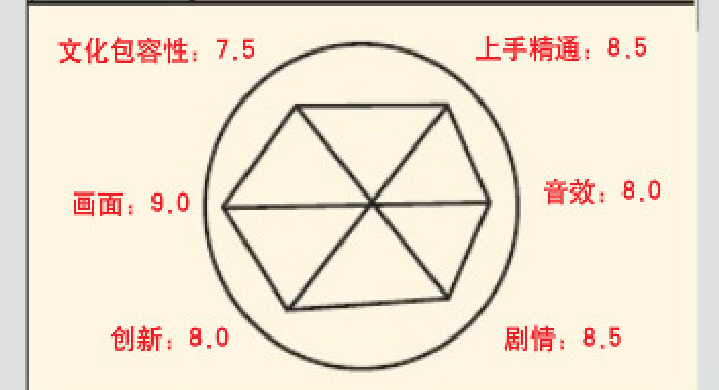
SUPREME COMMANDER

■游侠创作室 神之影

精品 总评 8.5



制作	Gas Powered Games
发行	THQ
类型	即时战略



国外著名网站Gamespy也曾做过即时战略的专题，并将“史上最佳”的称号颁发给《横扫千军》，只可惜制作组Cavedog惨遭关闭，而主设计师克里斯·泰勒（Chris Taylor）则重新成立Gas Powered Games，凭借“地牢围攻”系列东山再起。时过9年，克里斯·泰勒再次涉足即时战略，提出《最高指挥官》的开发计划，而大家普遍认为它就是《横扫千军》的续作。

正如玩家所预料的一样，《最高指挥官》与《横扫千军》存在着很多的异曲同工之处，如3D化的引擎、数据化的作战单位、庞大的作战群、简单快捷的操作……玩家依然不必在基地建设方面花费太多的功夫，只需要将时间投入到战斗之中，而一系列自动化的设定更是让人感觉得心应手，不过游戏的地图规模较为庞大，每一场战斗需要耗费比较长的时间，而且游戏配置要求也比较高。

操作键位

R：修理、修复
E：回收残骸或资源、拆除建筑
P：巡逻
A：攻击目标单位
C：俘虏目标单位
F：使用运输模式
S：停止移动
D：潜艇下潜
I：援助或保护目标单位
U：放下运输单位

Z：暂停命令
N：核武器攻击
V：改变观察视角
T：视角跟随目标单位移动
，：控制指挥官
。：控制空闲的工程车
Ctrl+A：控制所有空军单位
Ctrl+S：控制所有海军单位
Ctrl+L：控制所有陆军单位
Ctrl+B：控制所有工程车

Ctrl+X：控制所有单位和建筑
Ctrl+C：控制屏幕内的所有单位和建筑
Ctrl+H：控制屏幕内的所有兵工厂
Ctrl+Alt+鼠标右键：攻击式移动
Alt+L：是否显示生命
Alt+鼠标滚轮：移动观察视角
Pause：暂停游戏
+（数字键）：加快游戏速度
–（数字键）：减慢游戏速度
*（数字键）：恢复正常速度



地球联邦战役（UEF）



剧情大意：在21世纪，地球科学家开始试验量子通道，尝试将物质通过此通道传送到遥远的外太空，经过数百年的研究，科学家终于可将人类瞬间转移到其他星球。随着量子通道网络的建立，无数的星球变成了地球帝国的殖民地、赛伯恩斯族和万世皇族的出现打乱了地球帝国的计划，数以百计的殖民地遭到两者的袭击，地球帝国因两线作战而导致战线全面崩溃，最终遭到解体，新成立的地球联邦（UEF）取代了地球帝国。然而1年之后，精心筹备的地球联邦在克拉克将军的指挥下，准备了数名装甲指挥官，打算收回被赛伯恩斯族和万世皇族所占领的星球和设备。

在Capella行星上，这是装甲指挥官第一次出现在战场上，他很轻松地瓦解了赛伯恩斯族对智能生物研究所的袭击。当地球联邦忙于对付Capella行星的赛伯恩斯族时，万世皇族却突然冲出隔离区，向Luthien星球的利马通讯站发动了袭击，由于Luthien星球含有大量的矿产资源，对于地球联邦来说具有很重要的战略意义，但他们并没有派遣军队驻留在此星球。装甲指挥官马不停蹄的赶到Luthien星球，成功修复利马通讯站的研究设备，并一鼓作气将万世皇族赶出Luthien星球。而败退的万世皇族则将攻击目标转为Matar星球，协助战斗的阿诺德上尉却因情报失误而坠毁在此星球，愤怒的地球联邦收回阿诺德的黑匣子，并杀死了万世皇族的公主。之后，赛伯恩斯族打算通过病毒来使量子通道网络瘫痪，但没想到被地球联邦截获了部分病毒，并查出病毒来自于Minerva星球，于是地球联邦派人偷偷取回病毒的数据，只可惜病毒数据并不齐全，地球联邦无法及时清除病毒，导致他们失去了几个星球。正在执行黑日计划的Pisces IV星球也遭到赛伯恩斯族的攻击，地球联邦只能将黑日巨炮的零件运回地球，但阿诺德的出现却令克拉克将军感到惊讶，原来他投靠了万世皇族，那次坠机只是为了掩人耳目。黑日巨炮在发射之前还需要漫长的能量补充时间，在这期间，阿诺德率领军队试图阻止黑日巨炮的发射，但最终还是无法突破地球联邦的“马其诺防线”。当黑日巨炮能量补充完毕后，通过量子传送通道向赛伯恩斯族所在的星球发射毁灭性激光，宇宙从此恢复了和平，而装甲指挥官也返回工厂永久休眠着……

第1关 黑土行动
Operation Black Earth

过关流程：根据系统提示，控制装甲指挥官在固定矿点上建造3座物质开采器，并在附近建造3个1级发电机和1座陆军工厂，接着生产3辆突袭者中型坦克来摧毁西边不远处的雷达。攻击西边的空军工厂时要注意围墙附近的宙斯轰炸机，必须搭配10辆左右的机动防空炮才能顺利通过。摧毁空军工厂后，我军的支援部队会从后方赶到，其中包括4辆机动导弹发射器，可利用它的超远射程来摧毁南边防线上的固定炮台，不过要留意固定炮台的射程，切勿距离太近。随后，赛伯恩斯族的基地出现在南边，由于对方在基地前沿安置了大量的2级炮台，因此从正面突破会比较困难，建议从左侧绕道而行，可派遣工程车去占领沿途的3座2级发电机，并在对方基地的后方建造陆军工厂和固定炮台，直接击毁在后方活动的装甲指挥官。

第2关 雪盲行动
Operation Snow Blind

过关流程：修理利马通讯站的任务有时间限制，需要在35分钟内完成，因此必须尽快建造出空军工厂，通过轻型运输机将工程车运往右上角的利马通讯站，不过万世皇族

设定说明

【资源系统】 游戏里的资源分为物质（Mass）和电力（Power）两种，前者可通过物质开采器在固定矿点提炼而成，也可通过物质转换器用电力转化而成；后者可通过发电机的运转产生而成，也可通过碳氢发电机在固定能量点的碳氢化而成。两者都是无限的资源，玩家不需要控制任何单位去采集这些资源，只需要控制资源产出值和资源消耗值的比差（左上角和右上角的数字），消耗值为各建筑所消耗的物质或电力，当产出值低于消耗值时，资源状态处于负荷状态，如不能在储藏量耗尽之前及时调整，那将会大大减慢生产速度和建造速度。

【资源布局】 在游戏中，合理的布局能带来意想不到的收获。物质储藏罐用来增加物质的最大储藏量，如将它建造在物质开采器的四周可提升此物质开采器的物质生产值，一个物质开采器只能连接4个物质储藏罐，最多能提升50%的物质生产值，物质开采器的等级越高，提升的生产值也就越大，例如1级物质开采器只提升1点物质生产值，2级物质开采器却能提升3点物质生产值。能量储藏罐用来增加电力的最大储藏量，如将它建造在发电机的四周可提升此发电机的电力生产值，能量储藏罐的数量根据发电机的规模而定，例如2级发电机的四周可建造9个能量储藏罐，3级发电机的四周可建造16个能量储藏罐，但无论数量多少，提升的电力生产值最多只有50%。此外，将发电机建造在兵工厂的四周也可减少生产单位所需要的电力消耗值，16个发电机可减少25%的电力消耗值。

【连续建造】 这是《横扫千军》继承下来的独特系统，玩家可按住Shift键来预设建造路线和建造顺序，工程车或指挥官会根据预设方案来建造各种建筑物。如果玩家想临时改变预设方案，可在工程车或指挥官动工之前拖动预设的建筑物来改变建造路线（鼠标呈手掌状时按左键），也可在界面最下方的建造列表里取消预设的建筑物来改变建造顺序（直接按鼠标右键）。如按住Shift键来生产军事单位，一次可选定5个同样的军事单位，减少玩家在生产大批军事单位时带来的烦琐点击。

【研究升级】 游戏里并没有科技树的概念，玩家不必担心生产某个军事单位或建造某个建筑物会存在错综复杂的条件关系网，事


克拉克将军在指挥地球联邦

的徘徊者拦截机非常多，还必须在基地周围建造多座防空炮台来击落这些拦截机，同时要生产大量的突击者中型坦克和机动防空炮来清除基地东边的敌军，开辟一条安全的航线。当确保万无一失后，再让轻型运输机将工程车运过去，让其修理破烂不堪的研究设备。随后，万世皇族会从下方对利马通讯站发动空袭，建议让工程车立即在通讯站下方建造一些2级的防空炮台和固定炮台来保护通讯站。当空袭过后，派遣20辆中型坦克、24辆机动防空炮和12架武装直升机（需要将空军工厂升到2级）前往南边的殖民区域，护送15辆市民运输车返回基地，然后再由轻型运输机运到利马通讯站，建议在护送之前派遣一些部队前往地图右下角牵扯对方的地面部队，顺便摧毁附近的3座雷达。此时，万世皇族的基地出现在最南边，可通过机动导弹发射器从三路对其进行围攻，摧毁基地里的所有工厂和装甲指挥官。不过在发动攻击之前，必须在利马通讯站的左上角和我方基地的左下角补充5座以上的防空炮台和固定炮台，防止万世皇族最后的殊死一搏。

第3关 钢鲨行动
Operation Metal Shark

过关流程：在废墟处建造陆军工厂可减少资源的消耗值，同时在海岸边建造多座防空炮台，可抵挡万世皇族的第一波空袭，并趁空袭的间歇期建造尽可能多的物质开采器和发电机，来补充后期巨大的能源消耗。当对方的护卫舰在左侧海域出现后，这时应该迅速在右侧的沿海补充多个2级鱼雷发射台、防空炮台和声纳系统，抵抗海空两路源源不断的攻势。等情况稳定后，可用攻击潜艇和护卫舰直接清除南方岛屿附近的潜艇群，并在两个岛屿和沿海之间建造鱼雷发射台和防空炮台来扩大防守区域。此时，协助战斗的阿诺德上尉坠毁在南方的岛屿上，但岛屿附近布置了不少鱼雷发射台，攻击潜艇和护卫舰都很难靠近，不过可派它们在右侧牵扯万世皇族的支援部队，再用武装直升机来扫荡整个岛屿，最后让2级工程车把阿诺德上尉的黑匣子收回。之后，海军工厂可升到2级，能生产驱逐舰和巡洋舰，借助它们的强大威力可迅速控制东部的海域，建议护送2级工程车登陆万世皇族所在的岛屿，建造防空炮台和固定炮台来困住对方，将装甲指挥官扼杀在基地内。


在沿海建造防空炮台和固定炮台

第4关 疫苗行动
Operation Vaccine

过关流程：由于赛伯恩斯族在早期会发动空袭，因此必须尽快在基地的左下角建造防空炮台。在空袭过后，对方会逐渐转为地面

实上关系很简单，陆军工厂生产陆军单位，海军工厂生产海军单位，空军工厂生产空军单位，每个工厂有3至4个等级，每个等级都会有不同的军事单位，其中工程车也分为3个等级，它们需要在不同等级的陆军工厂里生产，不能直接将1级工程车升级到2级，工程车等级越高，能建造的建筑物就越多。除了装甲指挥官和支援指挥官外，其他军事单位都不能通过研究科技来加强某些方面的性能和威力，而装甲指挥官和支援指挥官则可升级各种装置和武器。

【循环生产】 生产列表的左侧有几个小图标，它们类似于媒体播放器里的前进键、后退键、循环键和停止键，事实上用途也是类似的，前进键和后退键用来控制生产列表左右移动，前提是建造物数量或生产单位数量超过了生产列表的限定范围；循环键用来重复生产列表里选定的单位，这些单位也可按比例生产，例如轻型突击机器人3架、中型坦克2辆、重型坦克1辆，陆军工厂会根据这个比例不断生产这3种单位，而停止键则用来暂停循环生产，防止工厂超负荷生产。这样一来，玩家可将重点放在战场上，不需要过多关注生产这个环节。

【半自动化】 半自动化是游戏的一大创新，当军事单位被击毁后，残骸会遗留在地面上，工程车可将这些残骸回收起来，玩家可用巡逻键和Shift键来设置一个不规则的封闭路线，工程车会在这条路线上来回巡逻，自动回收沿途的残骸和修理损坏的建筑物，遇到敌人时也会自动将对方捕获。如果玩家用协助键来命令某军事单位来协助其他军事单位，那它会一直跟随被协助的军事单位一起移动、攻击、修理、建造等，用协助键可实现多辆工程车同时建造一个建筑物，提高建造速度。

【运输模式】 此模式又称为“摆渡模式”，运输机使用此模式后能连续不断地运输军事单位，操作方法很简单，首先控制一架运输机，接着按F键使用运输模式，然后用鼠标右键选择目的地，运输机下方便会出现浅色的图案，最后将需要运输的军事单位放到浅色图案上，运输机会自动将这些军事单位运输到目的地，运输路线也可用Shift键设定成曲线。如果玩家想多架运输机同时使用运输模式，可让其他运输机协助一架已成功使用运输模式的运输机，这样就能看到气势磅礴的群体空降。

攻击，这时可迅速将陆军工厂升到第2级，让2级工程车在防空炮台的前方补充一些2级固定炮台，建造时需要注意能源的消耗，切勿因能源不足而延缓建造速度，之后还要适当补充几座2级防空炮台来防备持续不断的袭击。在赛伯恩斯族疯狂进攻之后，可生产驱逐舰和巡洋舰进行反击，利用两者的远程攻击摧毁西边的基地，并掩护工程车占领南边的两座指挥中心。当工程车占领科学设备后，附近会出现几辆数据车，需要护送它们从南方的量子通道离开，途中可能会遭到埋伏，只需要派遣部队在途中守候便可瓦解这次的埋伏。之后，要在3个指定地点建造2级雷达，不过建造雷达之前必须在周围建造防空炮台和能量防护罩来进行保护，而贝克博士的基地在地图右下角，他会在雷达建造完成之后发动突袭，由于这次突袭的起始点离目标太近，如果不事先准备很难抵挡蜘蛛机器人前进的步伐，因此可预先在右下角建造多座固定炮台，同时派遣所有的驱逐舰和巡洋舰在附近海域蓄势待发，随时准备秒杀即将到来的蜘蛛机器人。


在右下角恭候蜘蛛机器人的到来

第5关 伪造行动
Operation Forge

过关流程：万世皇族在前期会发射两次核弹攻击，第一次的目标为基地，但因基地有核弹防御系统而无效，第二次的目标则改为3座研究设备，两次间隔的时间为20分钟，必须这个间隔时间内在每个研究设备附近建造一个核弹防御系统，建议使用多辆工程车同时建造来提高速度，核弹防御系统完成后要记得填充导弹。由于叛徒阿诺德会从地空两路发动攻击，因此还必须建造能量防护罩来保护研究设备，能量防护罩内停放一些机动对空高射炮和攻城机械人，这样就可确保主基地和研究设备不会被摧毁。此后，重心逐渐会从防御转为进攻，可利用右侧未受袭击的空军工厂生产重型武装直升机，利用它的快速打击来摧毁3处核弹发射台。解除核弹危机后，赛伯恩斯族出现在西边，可再次使用重型武装直升机来迅速摧毁赛伯恩斯族在各角落的5处基地和2门远程火炮，不过这次需要让间谍飞机先确定攻击目标的具体位置。随着5处基地和2门远程火炮的破坏，零件卡车会出现在研究设备附近，这时直接驶向主基地的量子传送门，如果担心万世皇族会对这些卡车构成威胁，也可用重型武装直升机将他们的基地夷为平地。


使用核弹华丽地炸平岛屿

第6关 石墙行动
Operation Stone Wall

过关流程：万世皇族和赛伯恩斯族在前期的骚扰不足为患，只需要在沿海建造10座左右的3级防空炮台和3级鱼雷发射器便可抵挡住，可生产一些驱逐舰、巡洋舰和机动对空高射炮来协助防守。由于后期会遇到猛烈的攻击，因此必须在前期准备好防范措施，生产大量的重型自动炮和建造多个核弹发射台，同时建造大量的3级发电机和3级物质转换器来弥补物质资源的严重不足。当万事俱备后，利用重型武装直升机将埋伏在小岛附近的万世皇族驱逐舰和巡洋舰击沉，并趁对方空袭的间歇期将黑日巨炮的零件运回基地。当核弹填充完毕后，便可对右下角的万世皇族基地发射核弹，发射之前需要派间谍飞机查看核弹防御系统的位置，将核弹扔到几个能量防护罩之间，几个核弹就能将整座小岛夷为平地，然后再派出重型武装直升机对岛屿进行扫荡，清除残余的兵力。万世皇族倒下后，赛伯恩斯族会从大陆北边发动几次大规模的入侵，尽管第一次入侵很难防备，但他们占领黑日巨炮控制台后不会继续前进，建议用核弹一次性将他们清除掉。接着，不要急着夺回控制台，先在基地内建造几门固定远程大炮，并在黑日巨炮附近补充更多的防空炮台，用于对付随后而来更猛烈的入侵。夺回控制台后，黑日巨炮也开始补充能量，而赛伯恩斯族的攻势会一波强过一波，可根据对方的移动情况来预先发射核弹，不过解决对方的几个终极单位比较困难，可事先在右下角的岛屿上准备好40架重型武装直升机，当蜘蛛机器人或飞行大甲虫靠近基地时交给它们解决，一直坚持到能量补充完毕，最后记得控制黑日巨炮发射毁灭性激光。



赛伯恩斯族（Cybrans）

SUPREME COMMANDER

剧情大意： 尽管殖民地越来越多，但地球帝国无法管理如此庞大的殖民体系，只能交给贝克博士研究的电子生物人托管，可是人类与电子生物人的矛盾却爆发了，最后贝克博士带领部分电子生物人摆脱了人类的控制，并建立了赛伯恩斯族，他们打算解救所有被人类控制的电子生物人。尽管贝克博士不愿意联合地球联邦来对付万世皇族，但他很清楚地明白，如果地球联邦倒下了，那赛伯恩斯族也离灭亡不远了。

为了解救被困的同胞，贝克博士挑选出一名电子生物人精英来驾驶装甲指挥官，他跟随多士塔娅指挥官征战Theban 2星球，那里是电子生物人的集中地，与地球联邦和万世皇族直接面对面交锋。尽管赛伯恩斯族最后解放了这个星球，但一个不利的消息却流传了出来，据说地球联邦的克拉克将军在巡视黑日巨炮的制造情况，这是一件足以在瞬间摧毁一个星球的毁灭性武器。由于时间紧迫，贝克博士打算使用量子病毒来改变黑日巨炮的射程，他派人从万世皇族的家乡Seraphim行星收集一些科技装置，它们拥有量子病毒的关键技术，但他万万没想到这次行动却惹来了杀身之祸，地球联邦根据病毒源头发现贝克博士位于Minerva星球，打算取走病毒资料的同时杀死贝克博士，只可惜消息走漏了风声，贝克博士带着病毒数据抢先一步从量子传送门逃离了Minerva星球。这次逃离令贝克博士的行动更加坚决，他派人入侵万世皇族的主计算机，从那里散布病毒来破坏量子通道网络。不仅如此，贝克博士还从赫克斯5号那里取得了地球联邦的情报，得知黑日巨炮控制台的位置，而万世皇族也对这个控制台虎视眈眈，不过贝克博士最后还是取得了控制权，操纵黑日巨炮摧毁瘫痪的量子传送通道，同时还解除所有电子生物人身上的引爆装置，他们终于摆脱了人类的控制……

赛伯恩斯族的装甲指挥官

第1关 解放行动
Operation Liberation

过关流程： 同样根据系统的提示，控制装甲指挥官建造物质开采器、发电机和空军工厂，生产5架宙斯轰炸机击毁在下方巡逻的敌军，并派遣工程车占领附近的雷达，雷达显示地球联邦在北方有3个物质开采器，可再次利用宙斯轰炸机将它们炸毁。随后，西边会出现一条防线，这是地球联邦的对空防线，必须用螳螂攻击机器人和机动防空炮混合的陆军才能穿越，前者用于摧毁防线上的防空炮台，后者则用于击落四周巡逻的截击机。在进攻过程中，通过兵力补给来弥补战场损失，可一举攻下地球联邦的基地，并击退殖民地附近的守军，紧接着用同样的方法击败南方的万世皇族，只要击毁装甲指挥官即可。

第2关 收集行动
Operation Artifact

过关流程： 一开始迅速在基地附近建造几个防空炮台、固定炮台和鱼雷发射器，防止万世皇族紧接而来的袭击，同时建造2级陆军工厂，生产大量的犀牛重型坦克和机动对空高射炮，用它们来清除寺庙附近的敌人，需要强行炸毁寺庙才能获得科技装置。此后，系统提示还需要收集更多的科技装置，第2个科技装置在右下角的寺庙里，第3个科技装置在东边的万世皇族基地，由于对方基地前沿布满了固定炮台，因此地面进攻几乎行不通，可建造海军工厂，生产10艘以上的攻击潜艇和护卫舰沿着河流绕到基地后方偷袭，途中要经过万世皇族的海军基地。通过护卫舰的远程攻击，万世皇族的防御变得不堪一击，可派出宙斯轰炸机对残余单位进行轰炸，直到科技装置被运输机安全运走。随后，右下角的我方基地突然失去控制，此时建议通过护卫舰的保护，让2级工程车在岸边建造陆军工厂，生产大量的机动导弹发射器将它摧毁，并击毁无力反抗的装甲指挥官，最后还要保护我方的装甲指挥官从量子传送门离开。

第3关 逃离行动
Operation Defrag

过关流程： 由于地球联邦在初期会对约克角18号发动攻击，因此必须让量子传送门附近的宙斯轰炸机和水陆两栖坦克立即赶过去支援。顶住袭击后，随即在约克角18号和量子传送门附近补充2级的防空炮台和固定炮台，这样就不用担心对方的连续偷袭。随后，生产大量的机动导弹发射器来摧毁周围的3个地球联邦基地，而地球联邦的2门2级远程固定火炮和1艘巡洋舰会不断袭击贝克博士的研究所，这时必须让机动导弹发射器和机动对空高射炮迅速赶过去救援，摧毁远程固定火炮和巡洋舰，其中1门远程固定火炮在研究所北部，可将机动导弹发射器运过对岸再将它摧毁。威胁解除后，研究所附近会出现15辆数据车，可先让机动对空高射炮在途中阻止地球联邦的空降，掩护数据车从量子传送门离开。之后，地球联邦的基地出现在上方，不少两栖坦克在周围巡逻着，而装甲指挥官也暴露在基地左侧，可生产30架左右的变节者武装直升机直接将它炸毁。



解救被困的同胞

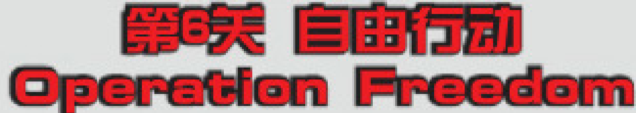
第4关 探戈行动
Operation Mainframe Tango

过关流程： 初期在基地北方和沿海建造2级防空炮台和鱼雷发射器，抵挡万世皇族海军的入侵。当入侵过后，立即生产大量的驱逐舰反攻地图左下角的万世皇族基地，同时用轻型运输机将工程车运到对岸，占领基地附近的网络节点，并在网络节点周围

补充4座2级防空炮台来防备万世皇族的空袭。夺取第1个网络节点后，万世皇族打算摧毁左边的网络节点，这时必须让驱逐舰迅速赶过去阻止，只要击沉攻击网络节点的巡洋舰即可，然后再让工程车建造一些防空炮台和固定炮台进行保护。接着，驱逐舰分为两队各自行动，分别清除左上角和右上角的万世皇族，并通过占领网络节点来解除万世皇族基地里主计算机的保护，在网络节点未全占领之前，切勿攻击万世皇族的基地，否则会导致任务失败。当占领全部的网络节点后，主计算机会失去保护，这时方可集中火力将它摧毁。

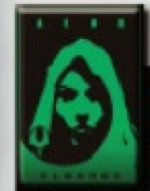
第5关 解锁行动 Operation Unlock

过关流程：地球联邦在初期的空袭相当猛烈，必须以最快速度建造出2级陆军工厂，让2级工程车在基地南边建造一些2级的防空炮台和固定炮台，不过这些炮台无法坚持太久，还需要生产一些犀牛重型坦克和机动对空高射炮来进行保护，接着在沿海建造海军工厂，通过生产驱逐舰进一步巩固基地的防御。这样一来，不必再担心基地的安全问题，还可放心地建造多个3级物质开采器和3级发电机来提高能源的产出值，生产一些粉碎者重型自动炮搭配之前的机动对空高射炮，便可进攻右下角的地球联邦基地，摧毁6个发电机、4座飞机修理平台和1个3级雷达。当驱逐舰数量达到20艘后，也可直接进攻南边的海军基地，并摧毁沿海的3座海军工厂。由于驱逐舰是两栖战舰，而且能对空，可让它们攻击另外两个角落的基地，摧毁其他2个3级雷达。失去雷达后，地球联邦会派遣大批的武装直升机进行反击，只要基地停靠着5艘以上的驱逐舰就不用担心这次的反击。当装甲指挥官在指定地点于赫克斯5号会面后，可集中所有的驱逐舰登陆上岸，进攻地球联邦在最左侧的基地，并摧毁对方的装甲指挥官。



过关流程：由于万世皇族初期会进攻黑日巨炮的控制台，因此必须瓦解这次进攻，一开始停止所有工厂的生产，让2座海军工厂不断生产驱逐舰，并通过工程车来提高生产速度。当驱逐舰数量达到20艘后，立即让它们沿着海岸线向南前进，但尽量不要靠近地球联邦的基地，接着通过源源不断地补充，弥补驱逐舰在对抗中造成的损失。当黑日巨炮的控制台出现后，万世皇族会派出一艘空中堡垒向控制台发动攻击，但生命值极低的它很难突破驱逐舰的防线，万世皇族进攻失败后会派遣银河巨神来报仇，只要集中驱逐舰的火力可将它击毁。当量子传送门建成后，地球联邦会大兵压上，这时需要让装甲指挥官进入量子传送门传播病毒，传播时间持续1分钟，这时只能通过驱逐舰来阻止这次入侵，保护装甲指挥官和量子传送门的安全。随后，生产3个蜘蛛机器人来清除控制台附近的敌军，进攻时一定要让蜘蛛机器人往前冲，近身激光的威力非常强大。在占领控制台之前，建议再生产5个蜘蛛机器人和1个飞行大甲虫，蜘蛛机器人用来摧毁黑日巨炮附近的建筑和守军，而飞行大甲虫则用来对付西边缓缓而来的潜水航母。一场激战过后，控制工程车占领黑日巨炮，并发射毁灭性激光。


制造蜘蛛机器人进行最后一击



万世皇族（Aeon）



剧情大意：在宇宙的另一边，人类在Seraphim行星首次发现外星生物，尽管这些外星生物爱好和平，但面对企图侵占家园的人类，它们愤怒地拿起武器进行反击，高智商和特殊能力帮助他们成功保卫了Seraphim行星，同时也建立了万世皇族。

在公主的带领下，万世皇族一直坚持着和平发展的道路，并不遗余力地向地球联邦和赛伯恩斯族传达和平的启示，但一直都没获得效果。在万世皇族内部，长老玛斯隆的信念却与公主完全相反，主张用武力净化这个世界，他协助改革者莱兹摧毁了地球联邦在Rigel星球和Zeta Canis星球的基地。在Matar星球的战役中，长老玛斯隆派出的军队击毁了阿诺德的装甲指挥官，但公主的及时出现却挽救了他的生命，知恩图报的阿诺德愿意为公主卖命。当玛斯隆得知地球联邦正在制造黑日巨炮时，他执意要攻击地球，背叛了公主，脱离了万世皇族，但他的行为惹恼了公主，最后被公主的部下所杀。可是一切都太迟了，玛斯隆临死前启动了黑日巨炮，正当黑日巨炮准备开炮时，公主使用特殊能力将它破坏，而她却献出了尊贵的生命，就连贝克博士和克拉克将军也为此深受感动，并发誓以后不会再伤害万世皇族的子孙……


万世皇族公主

第1关 格斗行动 Operation Joust

过关流程：还是根据系统提示，控制装甲指挥官建造物质开采器、发电机和海军工厂，生产3艘破片攻击船击落在岛屿附近巡逻的酷暑轰炸机，再生产3艘攻击潜艇击沉地球联邦的数艘攻击潜艇，接着生产10艘左右的护卫艇驶向右侧，摧毁地球联邦在另一个岛屿上的发电机和空军工厂。随后，整幅地图全开，改革者莱兹正在左上角与地球联邦交战，这时可生产20艘以上的护卫艇和攻击潜艇进行东征西伐，摧毁地球联邦在左侧的空军基地和右侧的海军基地，最后再通过连续不断的攻击，击毁地球联邦在右上角沿岸的2级、3级防空炮台和副装甲指挥官，掩护莱兹的空中堡垒冲进地球联邦的基地，尽管空中堡垒被击落，但巨大的躯体却依然压毁了地球联邦的基地。

第2关 机械净化行动
Operation Machine Purge

过关流程：初期尽快建造出3座防空炮台和固定炮台，因为地球联邦很快会从北方袭击基地，接着生产20辆左右的极光中型坦克，让它们去摧毁上方的数栋科学实验室，出发之前可让雾气侦察机查看具体的分布情况，以便躲过两端的固定炮台。当所有的科学实验室被摧毁后，地球联邦的基地出现在右下角，而秘密基地出现在北方，这时迅速建造3个鱼雷发射器封住海湾入口，阻止地球联邦的海军进行偷袭，并建造海军工厂生产大量的护卫舰来攻击这两个基地，而北方的岛屿会出现一些殖民地建筑，千万不要将它们炸毁，否则会导致任务失败。随后，北方又出现了地球联邦的2处基地，可在空军工厂生产2级工程车，并派遣它们前往北方的岛屿建造2级防空炮台和海军工厂，利用源源不断的护卫舰攻击这两处基地，占据2门远程固定火炮，并摧毁左侧岛屿上的装甲指挥官。



生产最强大的银河巨神

第3关 高潮行动
Operation High Tide

过关流程：地球联邦在初期会发动两波猛烈的攻势，第一波为空袭和空降，第二波为空降和海面进攻，第一波的难度较大，必须在基地周围建造足够多的2级防空炮台和2级固定炮台，两种炮台最好挨在一起，这样才能防住地球联邦潮水般的进攻。当第一波攻势结束后，立即在岛屿下方建造几个2级鱼雷发射器，抵挡第二波来自海面的进攻。随着两波攻势的结束，地球联邦的基地出现在3个角落，这时将海军工厂升到第2级，生产10艘左右的毁灭级驱逐舰便可摧毁这3个基地，进攻空军基地时需要搭配10艘左右的无限级巡洋舰来击落空中的轰炸机，而陆军基地里的装甲指挥官会躲藏在水中，需要用攻击潜艇才能将它击毁。随后，左侧又出现地球联邦的另一个基地，依然派遣毁灭级驱逐舰和无限级巡洋舰便可将它摧毁，同时还要击毁阿诺德的装甲指挥官，逼他投降。



第4关 实体行动
Operation Entity

过关流程：虽然地图左右两侧都是赛伯恩斯族的势力，但它们并不会构成威胁，而湖对面的空军基地则会经常发动空袭和空降，因此初期必须在我方基地的右上角建造4个固定炮台来防备空降，生产数十辆机动对空高射炮来防备空袭，如果觉得不够保险，还可建造海军工厂，生产无限级巡洋舰和毁灭级驱逐舰来协助防守，然后再生产大量的机动导弹发射器来摧毁两侧的基地，生产武装直升机来摧毁海军工厂。接着，派遣30架左右的武装直升机前往湖对面，清除网络节点周围的敌军，并掩护工程车占领网络节点。之后，工程车直接在网络节点附近建造陆军工厂，生产大量的机动对空高射炮和机动导弹发射器继续北进，占领最上方的主计算机。在占领主计算机之前，必须准备大量的兵力镇守在主计算机附近，并生产40架的武装直升机来方便救援，至于网络节点，可舍弃其中2个，重兵保护最右侧那个，要注意对方驱逐舰的远程攻击，只要击退围攻主计算机的敌军便可宣告胜利。



不惜一切代价也要保护主计算机

第5关 星耀行动
Operation Shining Star

过关流程：初期需要保护南方的2个殖民区域，一开始立即让工程车前往殖民区域建造能量防护罩，而3个陆军基地则不断生产机动对空高射炮，并让它们在殖民区域附近协助防守，由于地球联邦随后会进行空降，因此在能量防护罩里面也需要建造几个2级固定炮台，接着根据系统提示来建造核弹防御系统，而地球联邦的攻势一浪高过一浪，但都对这两个殖民区域毫无办法。当核弹攻击被瓦解后，地球联邦在我方基地附近的3处高地上安置了3级远程固定火炮，不断对基地进行轰炸，建议生产大量的武装直升机，直接摧毁这3门远程固定火炮，其中优先攻击左下角和左上角的远程固定火炮。随后，地球联邦的基地出现在西边，可先用武装直升机清除对方基地前方高地上的2级固定火炮，然后让工程车偷偷在山脚下建造陆军工厂，生产大量的重型自动炮轰炸地球联邦的基地，直到装甲指挥官被炸毁。接着，阿里尔的基地出现在左下角的高地上，这时可建造几个核弹发射装置，用威力无比的核弹将这块高地夷为平地。

第6关 初始行动
Operation beginning

过关流程：一开始出现在岛屿上，地球联邦和赛伯恩斯族会从海空两路不断袭击这个岛屿，只要在岛屿沿岸建造几个3级防空炮台便可防住空袭，但防住海上进攻就相对麻烦一些，必须尽早生产出预兆级战舰才能保证岛屿的安全。由于此关不用为抢夺控制台而争分夺秒，可在岛屿上建造尽可能多的3级发电机和物质转换器，从而保证后期有足够的能源，同时建议在岛屿上建造几个核弹发射装置，直接炸毁控制台附近的敌军。当占领控制台后，北方的赛伯恩斯族会派遣大军南下，因此必须占领之前在控制台附近投入足够多的兵力，建议用3艘预兆级战舰停靠在沿岸，首先保证沿岸的安全，接着让工程车直接在岸边建造陆军工厂，生产大量的攻城机械人，然后在他们的保护下将防空炮台覆盖在控制台周围，最好再生产40架以上的武装直升机，用于对付南下的3个蜘蛛机器人。瓦解赛伯恩斯族的攻势后，用核弹炸毁他们的基地，最后再集中工程车生产5个银河巨神即可快速摧毁长老玛斯隆的整个基地。P



走进世界著名电竞联赛——魔兽篇

■电竞中国 Kratos

WC3L

提到《魔兽争霸》的战队联赛，首先被想起的一定是WC3L。这项全名为WarCraft3 League的赛事是德国著名游戏组织ESL旗下最著名的联赛，也是魔兽竞技历史上最悠久的联赛。

迄今为止WC3L已完成了10个赛季的比赛，历时3年有余。在10届的比赛中总共有4支战队获得过总冠军的荣誉，其中为数最多的是来自英国的职业战队4Kings.Intel，这支拥有Grubby、ToD及Creolophus、Fury等名将的战队总共获得了4次总冠军的头衔；其次瑞典战队SK-Gaming和德国战队mTw-ATI都分别获得了两次冠军；而国际纵队64AMD及丹麦战队Meetyourmakers也都分别有一次冠军记录。

No.	时间	冠军得主
第一届	2003.1	SK-Gaming
第二届	2003.5	SK-Gaming
第三届	2003.9	mTw-ATI
第四届	2004.3	4Kings.Intel
第五届	2004.6	mTw-ATI
第六届	2004.12	64AMD
第七届	2005.5	4Kings.Intel
第八届	2005.11	4Kings.Intel
第九届	2006.6	Meetyourmakers
第十届	2007.1	4Kings.Intel

虽然韩国选手在很长一段时间内都没能进入WC3L的舞台，但他们并不缺少与欧美魔兽界的交流，尤其是在ESWC2003中全军覆没后，他们更是举办了各种高奖金的赛事，并招徕欧洲顶尖选手参加。其中影响到WC3L赛事的记录有两次：先是在第3赛季的最终决赛期间，SK..MaD[Q]Frog和SK.Heman前往韩国参加了CTB联赛，导致SK-Gaming在最终决战中不敌德国战车mTw-ATI。而第二次则规模更加盛大，第6赛季的常规赛冠军4Kings.Intel为了赴韩训练，甚至放弃了第6赛季的WC3L决赛——趁虚而入的64AMD在决赛中击败了试图复辟的老牌强队SK-Gaming获得了冠军。

经典时刻

Tak3r犯规：

这也许是整个《魔兽争霸》竞技界在线上重要比赛中首次出现作弊的现象吧，在第3赛季第7轮对阵SK-Gaming的双打比赛中，Tak3r大叔用了一招土得掉渣的作弊方式：收听德国电子竞技广播电台对当场比赛的直播解说，虽然解说时间比局面时间要延迟1分钟左右，但Tak3r大叔还是将MaDFrog打了个落花流水。

事后的惩罚方式也一如Tak3r大叔的作弊方式一样搞笑：mTw战队官方宣布，禁止Tak3r在一周内接触War3……

来去匆匆的Clan Saint：

你知道最早登陆WC3L的亚洲人是谁吗？不是早早加盟aT的FoV，也不是第一批淘金男Susira和Gostop，早在WC3L第4赛季中，当时韩国著名战队Clan Saint就已去WC3L的正赛中逛过一把了。拥有Sweet、May、Medusa等大将的Clan Saint在第4季的预选赛中所向披靡，不费吹灰之力便杀入了正赛。值得一提的是，在当时赛季前的冠军预测投票中，Clan Saint以22%的得票率排在第2位——卫冕冠军mTw-ATI也只获得了16%的选票排名第3。

但WC3L的赛制却跟韩国人狠狠地开了个玩笑：WC3L的开赛时间刚好是韩国时间的凌晨，并且当时欧洲与韩国联线打比赛有非常严重的操作延时，而Clan Saint当时还只是一支业余战队——虽然他们拥有Sweet这样的巨星，无法忍受熬夜之苦的韩国小伙子们在3轮比赛过后不得不忍痛放弃了来之不易的参赛资格。

题外话

第一位登陆WC3L的中国选手是一位留学生选手Careless[pG]，这位人族选手在欧洲征战时以凶悍的Tower Rush而著名，连4K.ZeuS[19]这样的名将也曾在其手下折戟。



第十届W3CL的个人MVP Grubby在比赛中



第十届W3CL的冠军4K

InCup



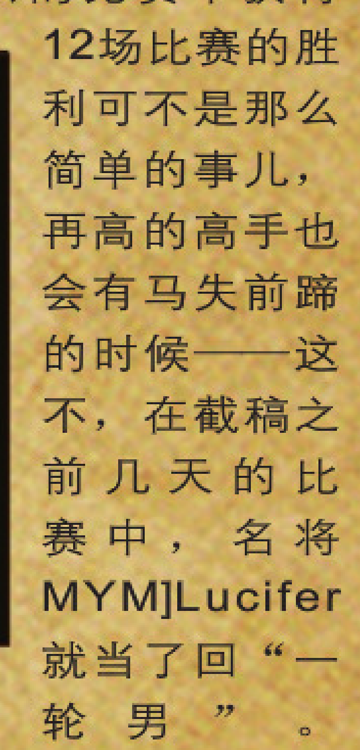
如果说WC3L是最大的战队联赛，那么德国电竞组织inWarcraft3.com旗下的InCup就是当之无愧的最盛大的个人联赛，据说，InCup的历史几乎与WarCraftⅢ的历史一样长。很遗憾，笔者已经无法找到早期的InCup比赛记录，最早的一期已经是2004年8月的某一周了，当时SK.FaTc接连战胜了Grubby和APM70获得了200欧元的冠军奖金——而这已是InCup的总第102次周赛了……

InCup的赛制相当简单：512位选手的单败淘汰赛，当然每一周的比赛都会汇聚全世界有闲的魔兽达人们。相对于WC3L，笔者更加偏爱InCup的理由是：在每周日晚上会火山喷发一般喷出500多盘现场直播和录象来看，如果有幸挤进InCup的比赛服务器，与同好们切磋几句，也是相当有趣的一件事。这对于作为电竞饕餮的我们来说，是何等幸福的一件事啊！如果不太喜欢足球或各种综艺节目的话，在周日晚上泡上一壶浓茶看看WTV的InCup转播也是一件相当惬意的事。


RoB等选手就是通过InCup的比赛成名

与血统高贵的WC3L不同，InCup走的是亲民路线。由于InCup的每周周赛都是开放式的线上报名，于是乎只要有参加比赛的意愿，并能及时报名，就可在这个华丽的舞台上登场亮相。

想象一下吧，在一个晚上需要进行500多场对局，想要在高手如云的比赛中获得12场比赛的胜利可不是那么简单的事儿，再高的高手也会有马失前蹄的时候——这不，在截稿之前几天的比赛中，名将MYM]Lucifer就当了回“一轮男”。而爆出的冷门则会让我们认识新的强手——诸如HomeRunBall、RoB、Shy、Shaya等人都是在InCup上登场亮相才让这个世界认识了他们。




SK.FaTc是我们能找到的最早InCup冠军

EuroCup

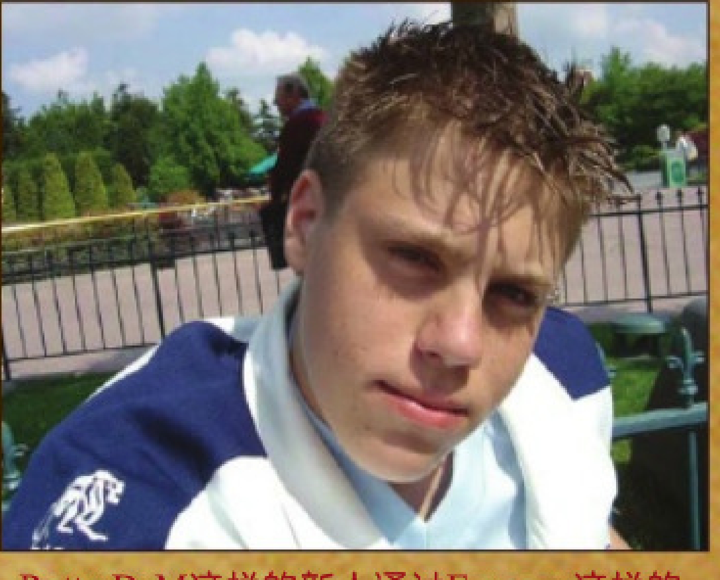
作为欧洲与ESL齐名的另一大赛事运营者，ClanBase的旗舰产品就是规模宏大的欧洲杯EuroCup。EuroCup并不是为《魔兽争霸》而设立的联赛，它的历史几乎能赶得上电子竞技界最古老的QuakeCon，设立魔兽项目是也从第6届才开始的。

与WC3L和InCup等严谨的线上联赛不同，EuroCup的项目设置有着很大的随意性，所以并不是每一届比赛都会有固定的魔兽项目。到目前为止，总共举行了6届7次的比赛——包括单人赛和战队锦标赛。

由于EuroCup的超长赛程，冷门是其永恒不变的主题之一。不过说起来颇有趣的是，每一届EuroCup都会造就世界级的顶尖高手，诸如第6届助SK夺魁的MaDFrog，第7届随4Kings夺冠的Grubby，第9届获得冠军的SK.Hottie，以及最近第13届拿到冠军的RotterDaM，他们都是在这项赛事上展开了自己的翅膀，跻身世界顶尖选手的行列。


已经退役的MaDFrog曾在Eurocup上大放光彩

但说回来，EuroCup也真是胡来的赛事，每一届欧洲杯的比赛项目都是由着主办方的性子来设置。每每让人等到临头才发现没有自己想看的比赛：在第6届以后的8届大赛中，只有两次设置了魔兽单人锦标赛，5次Clan War的比赛，在第12届联赛中War3甚至还很彻底地玩了一把消失，颇有些让人啼笑皆非。


RotterDaM这样的新人通过Eurocup这样的比赛逐渐走进历史的舞台

NGL

与前面几位历史悠久的老大哥比起来，NGL只能算得上是小字辈，但NGL标新立异的赛事理念让它一夜之间成为了与WC3L齐名的线上联赛。与其他的ClanWar联赛不同，NGL非常大胆地采用了King of the Hill的擂台赛形式——想要获得胜利，就必须打倒全部对手。再加上与线下游戏展会相结合的成功运作，首届NGL线下总决赛观者如堵的盛况已超过了WC3L的阵势。

虽然在顶尖高手的对决中，很难说谁一定会赢

谁，但在使用了King of The Hill赛制的比赛中，还是有那么一些选手有着万夫莫敌的气势。在第1届的NGL联赛中，4:0完胜的出现率接近46%，其结果就是——如果说WC3L和InCup是造就高手的炼狱，那么NGL就是偶像诞生池。

经典时刻


是“胳膊事件”导致了曾经的“第五种族”moon整年失迷吗?

胳膊事件：

其实NGL由于其短暂的历史而没有什么可以赘述的事件，不过这一件事也算是在NGL中发生的重大事件了。原本这是一个相当普通的意外事故，但这次意外几乎改变了2006年的War3实力格局。

在NGL第1赛季线下决赛期间，Meetyourmakers的王牌MYM]Moon在吃早饭时不慎扭伤了自己的右小臂——有人猜测德国人在早饭时间请他吃了鳄鱼肉之类的凶猛食品。虽然Moon本人还是在最终决战中作为主将击败了号称暗夜杀手的FoV，但自此以后他就陷入了职业生涯以来的最低谷，6周的休息时间让这位在2005年一时风头无两的选手彻底沉寂……

经典之战

这是NGL-one2赛季中WE.IGE.Sky对MYM]Lucifer的一场精彩比赛，这局人鬼大战发生在Hum的万年主场Lost Temple上，双方一边握有种族优势，而地图优势则站在了另外一边。Lucifer在赛前似乎对于Sky各种打法的变化都颇有研究心得：他选择了双矿对双矿的打法，并且用高机动性的石像鬼群来压制对手第二分矿的运作，用大量冰塔来延缓坦克群的攻击速度，用绞肉车来对付Sky的一波流TR **（图1）**。


图1


图2

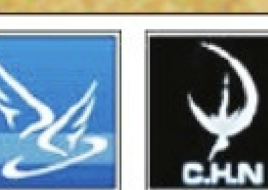
虽然石像鬼在对付Human纯空军时力不从心，但仍然让Undead的3位英雄升到了6/5/4的等级 **（图2）**。由于Lucifer的分矿运作比较迟，Sky的经济竟然先于对手断了炊，这时已无法再转型其他兵种的Sky发现了Lucifer突然转型的蜘蛛群，在龙鹰和狮鹫被挨个击杀后Sky不得不投子认负。

在Human一次次利用坦克飞机大炮或龙鹰狮鹫等三本流获得与Undead对战的胜利时，Undead已发展出了新的相应克制战术。高机动性的石像鬼虽然仍然不是三飞流的对手，但在牵制Human开矿方面却有着出奇好的效果。在Undead不再有经济劣势的情况下，在与Human的争斗中再次取得上风，也是情理之中的事了。

RTB

终于说到我们自己的联赛了，西方人一直说东方尤其是中国充满了浪漫主义的神秘色彩——RTB确实也是挺有趣的联赛之一。首先与前面四大联赛不同的是，RTB的主体联赛构成并不是职业战队，而是来自中国各地的业余战队。虽然RTB也会不时举办各种的附属职业联赛，同时RTB的赛制也一直在King of the Hell和Best of Three之间摇摆，于是从这个层面来说，RTB并不是如WC3L一样严谨的联赛。

其实也难怪了，中国的电子竞技界由于网络的缘故一直处于相对封闭的状态，虽然欧美选手一直对神秘的中国魔兽联赛敬畏有加，但我们还只是停留在WC3L早期的联赛水平上。缺乏赞助和社会认同是目前中国魔兽联赛发展的瓶颈，RTB虽然受限于瓶颈的作用，但这也是我们突破瓶颈的重要手段。于是，我们在关注RTB的比赛时，不仅关注比赛本身，同时也关注着其日益提升的影响力。






RTB的8支甲级队是产生职业高手的温床

除了老牌的RTB联赛外，在2007年，中国还将有两项值得期待的魔兽联赛，分别是G联赛·StarsWar和PGL魔兽联赛。



RTB的8支乙级队则是业余高手的乐园

G联赛·StarsWar

截至目前举办了3届的StarsWar是电子竞技赛事中的名门闺秀，而GamesTV是游戏视频领域的大亨，此二者的结合正好应征了“男才女貌”的古训，因此，在由StarsWar与游戏风云GamesTV共同

缔造的全新电子竞技比赛——G联赛·StarsWar精英赛可谓含着“金勺”出生。相信在2007年，G联赛·StarsWar这一由StarsWar亲自为其点亮航程的宠儿将吸引无数电子竞技爱好者追随的眼球。

G联赛·StarsWar包括StarsWar线上线下赛、上海高校战队联赛和Replays.net为玩家奉献的新年礼物——全明星乱斗贺岁杯比赛等数项赛事。StarsWar线下赛汇集了中国、韩国与欧美三大势力的梦幻组合，是魔兽界的盛宴，吸引了国内外众多的电子竞技明星们参加。而StarsWar线上赛对观众来说则是一个全新的概念，说到底，StarsWar线上赛是对StarsWar品牌赛事的延伸，使得观众们在没有StarsWar线下赛时，能有其他的比赛节目丰富生活，StarsWar线上赛依托StarsWar母体，借助StarsWar及其举办机构Replays.net的资源优势，它跟自己的孪生兄弟StarsWar线下赛一样聚集了许多大腕明星和热门游戏，同时也有了自己独有的名字：G联赛·StarsWar精英赛。此外高校比赛是电子竞技运动的一方沃土，而上海高校战队联赛就是为高校玩家们专门设立的比赛，高校魔兽的竞技水平也会通过这个比赛得到不断提高。


StarsWar的明星名牌效应则能给G联赛•StarsWar带来充足的人气


GamesTV的转播资源是G联赛•StarsWar的一大优势

PGL


PGL韩式风格的比赛场地设计

随着视频技术的不断成熟，很多电子竞技赛事开始逐步引入视频直播技术。但传统赛事理念是基于线下现场的，对于视频直播的现场感体现不够，同时在赛程赛制上也存在着产出量不足的问题。在这样的背景下，韩国最先出现了以视频转播为核心的电视联赛，而中国也在2006年出现了一个以视频直播为核心的比赛——PGL。


PGL现场观众

作为以视频为核心的比赛，PGL在2006年后半年以全新姿态横空出世。PGL有ESWC2006中国区的执行团队，这是业内公认最优秀的团队之一。同时也有雄厚的资本支持，再加之创新性的赛制赛程和专业视频技术支持，这些因素使得PGL在2006年的两站比赛都获得了巨大成功。其中魔兽方面的“天王挑战赛”，选手打得过瘾，观众看得高兴，创下了在线观看峰值和总收视人次的两项纪录。

PGL对于选手的选拔采取了邀请制，这也是继StarsWar后国内又一项采用邀请制的比赛。作为后起之秀，PGL显然看到了StarsWar时间跨度太长的缺点，采取了每月举办一次不同项目比赛的方式，这样不但满足了不同玩家群体观看比赛的要求需要，也让自己的品牌得到了持续的宣传。

PGL比赛的赛制相当有趣，采用了一套全新的淘汰赛制，从第一天起，比赛的负者不会一场淘汰，而是继续参加本轮下一阶段比赛，直至最后一场比赛，负者被淘汰，然后开始新一轮的比赛。复赛后的单淘汰比赛都为3局2胜制，最后的半决赛和决赛为5局3胜制，全部比赛达到了惊人的53场，这对选手的体力是一个极大的考验。除此之外，还引入了类似“超女”的观众投票制，已经被淘汰的选手如果得到观众的支持率最高，那么他将在半决赛中复活，这种投票制很大的调动了观众的积极性。

PGL组委会在日前召开新闻发布会宣布了一些中外合作项目，并公布了2007年详细的赛事计划时间表，更加注重娱乐性、互动性和强调草根玩家的参与度。对于已在国内建立品牌的PGL来说，2007年最大的对手应该是他们自己，如何去不断实现自我突破和自我完善，是PGL的重要课题。P


PGL得到了国家相关电竞领导和人士的支持

PGL已经同欧洲著名联赛ESL达成合作意向



PES6小角度射门技巧

■四川 秦国强

罗比尼奥沿边路高速带球至底线，眼看已到小禁区边缘，他朝中路瞟了一眼，范尼已经到位，但他并没有选择向中路传球，而是直接起脚打门，皮球在空中划出一道美妙的弧线越过守门员飞入死角。这是在皇马比赛中，罗比尼奥打入的相当漂亮的一粒进球。要完成这种小角度射门，除了要具备精湛的射门技术还要有冷静的心态。想不想将之Copy到PES6中呢？下面听笔者细细道来吧！

很多“实况”玩家在带球至底线后，大体有两种处理方式：一种是按○键下底传中，对于操作较好且能使用强移来抢点争顶的玩家，进球的几率较大，但对于一般的玩家来说，这种微操的要求过于严格，结果常常是抢不到点或是抢到了点却将球顶偏，如此一来，浪费了很多机会。另一种是在下底后利用扣球或急停甩开防守球员，然后侧身向中路过渡，将球分给中路接应的球员，这种方式在PES5中很有效，但由于PES6中的防守球员会主动上前拦截传球线路，使得传球成功率大幅下降，再加上扣球和急停会耽误时间，这时对方的防守球员大部分已经回防到位，禁区内早已人满为患，中路接应的球员即便拿到球也无法起脚射门。

L2	R2
位置	影锋
进攻	80
防守	43
身体平衡	70
体能	82
极限速度	88
启动速度	87
反应	82
敏捷性	93
盘带精度	96
盘带速度	90
短传精度	78
短传速度	72
长传精度	76
长传速度	71
射门精度	77
射门力量	83
射门技巧	83
任意球精度	70
弧度	67
头球精度	73
弹跳能力	84
技术	92
进攻欲望	90

图1

笔者下面以皇家马德里的罗比尼奥为例讲述小角度射门的方法。罗比尼奥（如图1）身材不高，身体较弱，在PES6中身体平衡只有70，这直接导致其在与对方后卫的对抗中很吃亏，因此在射门的瞬间应尽量避免与对方发生身体接触。93的敏捷性和96的盘带精度为其弥补了身体的不足，90的盘带速度让他在向内切入禁区时能够摆脱后卫的拉扯。小角度射门一般是由边路进攻发起的，在中场附近利用速度来突破对方的防线，如果对方有球员上前逼抢，利用急停变向甩开他们，如果是多人同时封堵，那么利用二过一吧，这比一个个去过对方节约很多时间，目的是为了不给其中场球员回防补位的机会。当自己的边路球员摆脱了防守球员后，前方应该是一大片无人的开阔地，那么全力加速吧，当然这时还要观察对方中后卫的补防位置，如果己方球员和对方中路球员的水平距离不大，那么先别急着内切，可以继续加速带球，在1～2秒的时间内，你应该能判断出对方后卫的速度，这时会出现两种情况，一种是你可以明显感觉到己方球员的速度优势，在一段时间的带球后，和对方防守球员的距离越来越大，那么这时可以选择内切了（如图2），如果离大禁区还有一段距离推荐使用“R1+方向键”的变向大步趟球（如图3），这样能够最大程度甩开防守球员。另一种则是你们旗鼓相当，对方甚至有追上你的趋势，这时你就不能再内切了，仍然继续加速带球，并且观察你们在垂直方向上的距离，如果对方有倚靠你的趋势，那么先别作任何回应，在其靠近你的一瞬间（如图4）急停（如图5）侧拉（如下页图6）再加速（如下页图7），这是摆脱速度型后卫的最佳方法，对方会因为惯性而被你完全甩开。由于内切是纵



图2



图3



图4



图5

向移动，所以速度会比横向移动慢，在内切加速带球时一定要与对方球员保持距离。当带球至大禁区后，考虑到守门员的出击范围，不能再用大步趟球，而要改用间断按R1来瞬时加速，如果己方球员身体平衡较差，但敏捷度和盘带精度较高，则可以继续加速带球冲向小禁区（如图8），为了避免对方的拉扯，加速是唯一的选择，敏捷度和盘带精度能够弥补加速后的失误，即使被对方追上也可再次利用急停侧拉转身加速完成射门。而如果己方的球员身体平衡较好，在88以上，那么可以倚住对方球员，利用瞬时加速，在瞬间摆脱防守球员后射门。由于PES6加入了新的射门方式——正脚背大力抽射和外脚背捅射，让小角度射门有了更多的发挥空间。笔者认为力量大、射门精度相对较高的球员利用正脚背大力抽射打入死角的几率更大，而力量小的球员则是利用外脚背捅射的进球几率更大（如图9），虽然射门方式是由电脑根据具体情况随机选择，但力量槽的大小和球员在射门瞬间离球的距离也是决定性因素。在球员离球有一定距离，力量槽在1/4～1/3时，大多数会使用大力抽射，而离球较近，且有防守球员拦截，力量槽在1/4以下时，球员基本是用捅射（如图10）。对于小角度射门而言，笔者经过多次实践发现，射门精度的影响并不大，罗比尼奥在PES6中的射门精度也只有77而已，但却仍然能完成非常漂亮的小角度射门。要提高小角度射门进球率的关键在于射门的瞬间摆脱防守球员的拉扯，看准有射门的机会就应该毫不犹豫地打门，对自己多一点信心，相信这也是KONAMI一再声称PES系列将逐渐弱化数值能力的影响，球员表现更多的是取决于玩家操作的原因。


图6


图7


图8


图9

图10

《凯撒大帝IV》之迅速致富

■浙江 何琦

玩《凯撒大帝IV》时相信大家都遇到过由于资金耗尽，城市发展迟缓的问题，经过N次屡战屡败、屡败屡战之后，笔者小有几点积攒资金的心得，现在和大家分享一下。

首先本作资金主要来源于财产税、交易税和出口税。

1.财产税主要来源于贵族，而贵族缴纳税收的多少并不取决于其本身数量，而是在于贵族们的住宅等级，一所高档的豪宅能提供每年10 000Dn的税收。尽量满足贵族们的奢华生活需求，这能最大限度地提升住宅等级，从而给城市带来更多的税收。

2.交易税是指来自经营市场的税收，只要市场能提供充足的商品，那么征收起交易税来问题就不大，另一方面，市场向贵族出售奢侈品和舶来品还可获得一大笔税收。总体来说，交易税是一项比较稳定的收入，随着城市规模、人口、生产的进一步发展，交易税收入只会成正比例地增加。

3.出口税顾名思义是与城市出口息息相关，开辟多条贸易线路（贸易站），选择国外贸易城市急需的商品，扩大生产规模并大量出口。当然这样还不够，适当限制进口商品数量（尤其是进口奢侈品，但必须注意贵族住宅等级的提升必须依靠舶来品），这样能快速而有效地积累资金。推荐大家选择陶器出口，制作原料粘土的采集速度不仅最快，而且1个粘土坑可满足2处陶器厂的生产，接下来建造足够数量的陶器厂和粘土坑便大功告成。当然其他产品的生产出口基本大同小异。

此外，我们还可采取“节流”的方法减少支出，例如提高财产税、交易税及降低工人工资，不过这些仅限于城市初建积累原始资金之用，否则导致市民消极怠工甚至暴乱，那就太得不偿失了。

经济要发展，人民生活就必须安定，再加上作为城市管理者的你政策扶持，给予市民们更多更好的优惠待遇，不愁城市不富裕。


创建大片的工业区


升级贵族豪宅

补丁铺

《翡翠帝国特别版》（Jade Empire Special Edition）光盘补丁
《战地2142》（Battlefield 2142）v1.2升级档补丁
《最高指挥官》（Supreme Commander）v3217版升级档补丁
《战争前线——转折点》（War Front Turning Point）光盘补丁（附带属性修改器1款）
《幽浮之余晖》（UFO Afterlight）光盘补丁
《生化危机4》（Biohazard 4）鼠标模拟工具简繁体双语v2.0版 将PC版《生化危机4》的全键盘操作改为键盘加鼠标的辅助工具，本版中更新了很多实用的功能，并且鼠标瞄准的精度大大提高
《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）v1.04.860升级档补丁
《魔法门之英雄无敌Ⅴ——命运之锤》（Heroes of Might And Magic Ⅴ：Hammers of Fate）v2.1升级档补丁
《彩虹六号——维加斯》（Tom Clancys Rainbow Six：Vegas）v1.04升级档光盘补丁
《生化危机4》（Biohazard 4）属性修改器全集锦 新增游侠特邀高手DivXman多功能属性修改器1款
《中世纪Ⅱ——全面战争》（Medieval Ⅱ：Total War）血腥补丁
《模拟人生——生活物语》（The Sims：Life Stories）简繁英三语言转换补丁
《模拟人生——生活物语》（The Sims：Life Stories）光盘补丁
《生化危机4》（Biohazard 4）隐藏游戏模式全开档
《生化危机4》（Biohazard 4）色彩优化工具
《生化危机4》（Biohazard 4）游戏设置汉化程序
《中世纪Ⅱ——全面战争》（Medieval Ⅱ：Total War）游侠左贤王专业完美中文汉化包v1.2正式版 本汉化包适用于目前任意版本的英文版游戏，傻瓜式安装即可，并自带全屏窗口切换以及中英文切换功能
《魔兽争霸Ⅲ》及其资料片《冰封王座》v1.21升级档补丁+地图编辑器补丁 本补丁中英文各版本通用，需要在升级了官方V1.21升级档之后再使用
《魔兽争霸Ⅲ》及其资料片《冰封王座》v1.21简体中文目前最完美傻瓜升级包 目前最完美的含义为：不同于其他版本傻瓜包缺少兽族新增战役剧情汉化及缺少多张升级地图，本升级包包括了包括历次全部内容升级、历次全部地图升级、地图编辑器升级，原版及资料片任意版本均可使用
《三国志11威力加强版》（Romance Of Three Kingdom 11 PK）中文版隐藏要素全开补丁
《三国志11威力加强版》 中文版VAN版全功能修改器v1.06.128版

问题交流

1 Q 我想重新安装**《幻想三国志3》**，却无法正常移除，要怎么解决？

A 在系统所在分区，默认为C:\Program Files\InstallShield Installation Information下，删除{B0E75D26-557D-4801-85CD-0DA618AD2A86}目录，再把整个FS3目录下的档案都删除掉即可。

2 Q 在**《模拟人生2——大学生活》**里，如果手机丢失了怎么办？

A 1.使用催生器，点击催生器里面的“Electronics”，再点击“Cellphone add”就可以了，其他两个选项分别是MP3和游戏机。这个方法也可以用来去掉手机。

2.使用Boolprop testingcheatstoolsenabled true秘籍，开启Debug模式，然后按住Shift键，点击丢失手机的小人，会出现隐藏选项，选“Spawn”，进入下一级菜单，选“More”，然后再选“Cellphone add”就可以了。此方法同样可以用来增加/删除手机、MP3、游戏机。

3 Q 为什么我在玩**《幻想三国志3》**时，人物的对话窗口会闪？

A 1.在计算机系统控制台设定中把鼠标指针轨迹关掉；2.在Loader的游戏设定中修改设置，将“3D设定-对话头像”改为“3D材质”，也可以改善这种情况。

4 Q 我想请教一下关于**《翡翠帝国》**的画面设置问题，在一开始的设置界面里，视频设置下有一个抗锯齿的选项，但我的显示是黑的，无法更改设置，要怎么处理？

A 打开游戏目录下的JadeEmpire.ini配置文件，找到AllowAtiFSAA这几个字，把等号后面的“0”改成“1”，然后保存，再去Config里看一下，这时应该就可以选择抗锯齿了。

5 Q **《幻想三国志3》**中，出现“"0x00838be5"指令参考的"0x000000e8"内存，该内存不能为Read”的错误信息是怎么回事？

A 以下方式提供参考，并非对应所有状况：1.内存问题，建议可以重新插拔内存并清理一下，应可解决；2.虚拟内存不够，请使用内存清除、整理程序，另外“0x00838be5”“0x000000e8”这两数值皆有可能会变动。

6 Q 在**《模拟人生2——大学生活》**里，到什么地方才能买到手机、MP3、CD或杂志等物品？

A 一般情况都需要在家里打电话叫出租车，到社区的商店里购买。买MP3、手机和掌机可以到大学自带的社区里，那里一般都有自带的多媒体电子用品销售柜，销售柜外形类似电话亭，或者可以下载一个催生器，直接取得手机、MP3等。

游戏背景：魔兽世界

不再醒来（上）



■北京 杨平

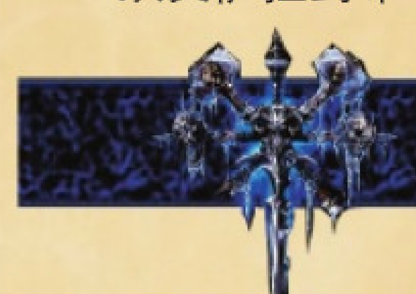
林晓：经常有跃跃欲试的人问我“游戏剧场”要什么题材的小说，本着百花齐放百家争鸣的方针，我是不对题材做任何限制的。我不希望给作者一种倾向。不过，“游戏剧场”的特别策划除外。现在，就给那些喜欢命题作文的作者们一个机会，“游戏剧场”计划在下半年推出《仙剑奇侠传》系列游戏的小说专辑，以迎接该系列的第4代作品。关于《仙剑奇侠传》系列我就不多啰嗦了，小说要求要与游戏有关，3000字到15 000字之间，如果用E-mail请务必使用附件发送稿件，如果信投请正楷工整书写。截稿时间2007年7月1日。给大家3个月时间，赶快动笔吧。

信使来的时候，我正在艾萨拉的小岛上钓鱼。

“有话快说。”我一动不动盯着鱼漂。“命令是由瓦里玛萨斯大人直接下达的”，信使挺了挺后背，仿佛已不堪弯腰弓背之苦，“你必须立刻到布瑞尔报到，接受镇执政官的指挥。”

看来今天钓足20条石鳞鳗的计划要泡汤了。瓦里玛萨斯，这个在我们被遗忘者一族中第二强大的人物直接下达了给我的命令，拖延塞责可不是个好办法。

从艾萨拉到布瑞尔是趟漫长的旅途。



我记得

镇长在大厅里面无表情地站着，即使我走到他面前行过礼之后，他也只是微微点了下头。在我还是个新兵的时候，他就用这种姿势给我们布置任务。“你来得太慢了。耽误我的时间，就是耽误瓦里玛萨斯大人的时间。”他看都没看我一眼，“去镇上的旅店找一个新兵，解决他的问题，让他成为一位真正的被遗忘者。”

我稍微踌躇了一下，镇长马上就发现了我的困惑：“你不会找错人的，现在就去！”

他说得不错，当我向旅店老板打听一个“有问题的新兵”时，他哈哈笑了两声，向楼上指了指：“右手第2个房间，我希望你不会把他吓得尿裤子。”

难道瓦里玛萨斯大人是让我来为一个胆小如鼠的新兵做保姆吗？我推开房门，冷冷看着角落里的那个人。

当然，确切地说，是那具活着的尸体。

所有的被遗忘者都是亡灵，但与一般的亡灵不同，我们有自由意志，能够掌握自己的命运。在这个被那些低等种族称为艾泽拉斯的世界上，大部分亡灵都是巫妖王阿尔萨斯的奴仆，永远受他驱使。而我们，已经摆脱了这种奴役，同时，我们还要与巫妖王和他的爪牙们战斗，争取自己的生存。

不过，我们的敌人不止是他们……

至少从眼下来说，这个哭哭啼啼的新兵就是我要击败的敌人——我要击败他身上的软弱。我重重地撞上房门，显示我的到来。角落里的新兵吓了一跳，抬起头来，泪眼朦胧。“他们说你不配成为我们的一员，于是就派我来确认一下。”我尽量使自己的语气平静些。

“我记得！”他大声说。

我看着他。

他突然滔滔不绝起来：“我记得以前所有的事！我是暴风城的人类圣骑士，我的家族在暴风城名声显赫，我的两个哥哥都是骑士队长，我马上就要和家住旧城区的冬娜结婚了……”

“你曾经是！”我大喝一声，“但现在已经不是了。现在你只是一具死掉又活过来的尸体，你必须学会如何过行尸的生活。”

“我本来是想学的……”他的声音低了下去，“可是乔汉大人让我去地下室……他让我去……”

我明白了。每个新兵都要经历一个考验：拿着皇家药剂师协会配制的毒剂去旅馆地下室毒死一个俘虏。

一个人类俘虏。

新兵还在喃喃自语：“就在我眼前，他变成了一个食尸鬼，浑身流淌着脓液。他哀嚎，不明白自己的躯体怎么变成了这样恶心的东西。我也哀嚎，我不明白端给他的南瓜汤怎么会让他……”

“他是血色十字军的人，他们做梦都想把我们消灭干净，你应该已经参加过对他们的战争了。”

“我知道，但战斗是一回事，让一个俘虏这样恶心地死去又是一回事。”新兵拍着自己已露出骨头的膝盖。

“站起来。”我说，毫不理睬他不解的眼神，“跟我走，现在就走。”

每次走进幽暗城，我都会感到一种无边的平静。这里是我的第二故乡，安全，弥漫着死亡那种从容的味道。反正我们都死过一回，我们再也不必担心有什么更可怕的事发生了。

皇家药剂师协会是被遗忘者中势力最大的团体，他们受命研制威力巨大的瘟疫武器，用以扩张我们的势力。在幽暗城炼金房，有一位全城人都知道的白痴药剂师基佛。从我还是个新兵时候起，他就一直在研制一种变形药剂，还从未成功过，而且闹出了不少笑话。现在，我带着那个曾经的圣骑士新兵来拜访他。

“基佛很高兴能有人来看他。”药剂师还是那么神神叨叨，“基佛新研制了一种药剂，能够让我们变成强大的

生物。”

我行了个礼：“大师您好啊！这是刚入伍的新兵……”

“我叫威廉。”新兵直勾勾地看着前面的笼子。

“我带他来看您，希望他能从您这里学到些东西。”我不习惯微笑，但面对药剂师，言语上总是要尽量谦卑。

基佛没有答话，拿起桌子上一瓶泛着绿光的液体，走到笼子前面。威廉偷偷拉了一下我的胳膊，差点儿把我那里最后一块好皮给揪下来。“那是个女人。”他小声说。我漠然地看了他一眼，他犹豫片刻，用几乎听不到的声音说：“让我想起了冬娜。”

笼子里的女人在哭泣，跪在地上哀求着。基佛用发了霉的手捏住她的脖颈，让她的嘴像鸭子一样张开，然后把药剂灌了进去。威廉把头转了过去，不想看。我捏住他的肩膀，用严厉的语气说：“睁开眼睛，仔细看着！”

他的眼睛突然睁大了，仿佛不相信眼前发生的事情。我顺着他的目光往笼子里看去，“哈”地笑了一声。

那个悲泣的女人变成了一只青蛙，一边呱呱叫，一边紧张地蹦来蹦去，很显然，基佛又一次搞砸了。我不敢过于放肆，赶紧收住了自己的笑声。药剂师失望地戳了戳那只青蛙：“基佛对这个结果不大满意。也许如果基佛尝试一下大剂量的话，效果会好一些。”他又从桌子上拿了一些药剂，一古脑倒进了青蛙的嘴里。

这次，青蛙变成了一只绵羊。作为一名法师，我拥有将对手短时间变羊的本领，没想到基佛花了大把时间做出的药剂，最终也不过是我们法师人人都会的基本技能。屋里所有人都把目光投向了我，脸上带着似笑非笑的表情，终于基佛自己先忍不住哈哈大笑起来，我们所有的人也跟着笑成一片，我看到威廉也在笑着。

好了，这个新兵终于可以用笑声来面对人类的苦难了。



新的食谱

这个世界主要由3股互相敌对的势力组成：巫妖王和他的亡灵天灾、懦弱的联盟、强悍的部落。被遗忘者是部落的一员，虽然名义上我们尊重相貌丑陋的兽人领袖萨尔的领导，但实际上，几乎没有哪个被遗忘者真会把他的话当回事。我们有自己的领袖，有自己的未来，很多人甚至在想，高贵的被遗忘者总有一天会和部落内的其他成员决裂，走自己的路。

所以，目前我只是屈尊才会和这几个人走到一起：自称有贵族血统的牛头人战士风鬃血蹄、喜欢偷袭的兽人猎人洛古尔和神经兮兮的巨魔牧师祖什卡，还有越来越成熟的新兵威廉。威廉是个刺客。

这是一个典型的荆棘谷之夜：圆圆的月亮在海面上高高升起，我们在海滩上点起篝火，围坐在一起享受短暂的宁静。“这里是我的家乡啊！”祖什卡喃喃道，“几千年前，我们的祖先就在这里建立了强大的巨魔帝国。”

“跟你们暗矛部族没关系吧？你们不是差点被鱼人灭了吗？”洛古尔撇了撇他的大嘴，捧起一块滋滋响的烤鹌鹑啃了起来。

“帝国末路啊……当年我们巨魔可是世界霸主呢！你们兽人那时候还不知道在哪儿呢。”

兽人没再理他。现在暗矛巨魔的领袖只是寄居在兽人酋长萨尔城内，大家表面上都还很尊敬他，但是对于这样一个连自己种族的地盘都没有的领袖，其尊敬程度也就是行个礼而已，我不愿意再出言讥讽。牛头人当年受过萨尔的帮助，说起来同巨魔有些同病相怜，也不好说话，只是尾巴摇得更勤了。

大家一时都有些无话可说。

洛古尔突然停了下来。“都别说话。”他挺直了身体，伸手去抓身边的弓。猎人们的听觉都很好，能感知到附近的生物，甚至能分辨是动物还是人。他站了起来，向旁边的丛林深处望去，我们都紧张了起来，是猛兽，还是敌人？

“吱……”兽人发射了一枚照明弹，瞬间照亮了附近的树丛。

我们都看到一个人类的身影伏在草丛后面。血蹄抽出了大锤，祖什卡立刻给他套了个防护盾，我则开始吟唱火焰魔法的咒语。回头一看，威廉已经不见，估计是潜行过去要动手了。

猎人的箭已经射了出去。我们听到一声痛苦的喊叫，那个人类转身向丛林深处跑去，但没跑几步就瘫倒在地，威廉的身影在他身边显现出来，背刺、邪恶攻击……威廉的招式接连不断。在照明弹最后绚烂的几秒钟光芒照耀下，他冷酷而迅捷的攻击显得凌厉无比。人类爬了起来，还想继续逃命，但已经晚了。威廉上前一步，使出了绝技剔骨，那已伤痕累累的躯体便轰然倒地。

我们涌上前查看，从衣着上辨认，这是个术士。“小鬼，你还真不错啊！”巨魔笑嘻嘻地说。我皱了皱眉，这个巨魔一直管我叫老鬼，管威廉叫小鬼。威廉没答话，安静地坐在地上吃面包以恢复体力。我心里一动：“威廉，你是不是没吃过尸体？”

“呸！”兽人冲地上吐了一口，转身向篝火走去，牛头人默默地跟着他，巨魔愣了几秒钟，似乎想不出要说什么，也转身离去。威廉看了我一眼：“没，面包挺好的。”

“来吃这个。”我在尸体前蹲下来，拿起一只手，抹去上面的泥土，看着威廉。

他冲我摇了摇头，想笑，但没笑出来。我抓着那只手，先用牙把指甲抽出来，吐到地上，然后慢慢撕咬着上面的肉。通常来说，人类的手指是最好吃的，精灵的耳朵味道不错，矮人的肩膀很有嚼头，侏儒的头据说吃了能益智。

我很快吃光了这只手，把另外一只手切下来，扔给了威廉：“吃掉，这是命令！”

他有些畏缩，但还是哆哆嗦嗦地拾起了那只手，看着我。我在他面前盘腿坐下：“吃吧，在我们还是人类的时候，不是已经吃过很多种尸体了吗？人类和猪都有肉，有什么区别？”

他粗粗地抹了几下那只手，轻轻咬了一口，一把扔掉，低头干呕起来。我哈哈大笑：“别怕，这是心理作用，习惯了就好。你应该听说过，吃尸体对我们被遗忘者的身体是有好处的。”

篝火那边传来阵阵笑声，几个低等禽兽在那里跳着粗俗的舞蹈。我放低了声音：“记住，面对死亡仍安之若素是我们的天性，而且，我们必须靠自己。记得吗？甚至在部落内部，那些低等种族对我们也总是很冷淡，除非你帮过他们很多忙，他们才会对你友善起来。你必须抛弃原来所有的东西，全身心地拥抱黑暗，学会冷酷地对待一切，你才能在这个世界上活下来。”

威廉还是犹豫着。

“要么在痛苦中永远接受煎熬，要么接受它！让你原来憎恨的，成为你的快乐；让你原来傻乎乎坚守的，像这吐在地上的指甲一样被抛弃；让你原来内心的软弱，变得

坚硬冷酷！这才是我们的行事原则。”我撕扯着尸体伤口处的肉皮，“最后，你会发现自己获得了真正的力量，真正的自由！”

然后，我停止了说教，静静等待他的觉醒。

慢慢地，他又拾起了那只手。



血色天灾

血色十字军是离被遗忘者最近的威胁，他们甚至在幽暗城附近建立了一座叫血色修道院的堡垒，四处猎杀我们。名义上，他们以消灭巫妖王的军队亡灵天灾为己任，但实际上，他们视所有非血色十字军的人都是亡灵天灾或者瘟疫携带者，都要赶尽杀绝。

没想到，瓦里玛萨斯大人这次居然叫我们这支小队去血色修道院闹一番，并许以重奖。镇长转达了他老人家对我们的嘉许，说什么我们进步很快啦，什么对于我们身边的威胁只有他老人家在关心，而我们正是帮他解决问题的最好人选啦，总之是连自吹自擂带拍马屁。

反正我早就看血色修道院不爽，去一趟也好。

这里的敌人可不一般，他们都是精英部队，要和他们打必须要小心。好在虽然我们这支队伍种族成份混杂，但职业搭配还算合理，一路过关斩将，留下无数狂热的血色十字军尸体。

忏悔室。这里布满刑具，几个血色十字军成员站在一起说笑。“那天我抓了一只亡灵，可硬气了。”其中一个说道，“直到最后咽气，他都坚持说自己有自由意志，不是亡灵天灾，还说什么他们的女王会来毁灭我们之类的。”

女王？你们这些蚂蚁！根本不需要我们的女王动手，我们这些卑微的小兵就足以让你们死无葬身之地了！

“它们一向如此，总是不肯服软，最后还不是一只只死去？”另一个不屑地说。

“哈哈……”他们的笑声戛然而止，身上血花四溅。牛头人战士的大锤、兽人猎人的利箭，当然还有威廉迅捷的匕首，都招呼了上去，战斗很快就结束了。

“他们是坏人。”血蹄说。

“是啊。”洛古尔附和道。

“没错。”我点着头。

“我们巨魔最痛恨这些残忍、虚伪的人类了！”祖什卡愤愤不平，“他们原来就曾对我们犯下罪行，如今更是变本加厉、肆无忌惮、狼子野心、血腥残暴……”

我突然发现威廉隐身了，还有敌人？我打了个手势，队伍安静了下来。我们跟着威廉走到一扇门前，里面传出了人类的呼喊：“说吧！说出来你的秘密吧！”还有铰链吱吱作响的声音。

威廉摆弄了几下门锁，门无声地打开了。

两个血色十字军背朝我们，站在一具刑床前面，上面绑着一个被遗忘者。其中一个审讯员拿着锯子一下一下锯着俘虏的大腿，很慢，很慢。俘虏没有喊叫，只是用那双已溢出绿色血液的眼睛瞪着对方。

威廉握匕首的手在微微发抖，血蹄仰天怒吼，冲过去一锤子砸碎了审讯员的头，我则一个火球将另一个烧成了灰。

我们扶起了已经重伤的俘虏。“我无法再为黑暗女王效力了……”他艰难地说。

“我们会送你回去的，”我给他缠上了绷带，虽然这已经于事无补，“皇家药剂师协会能够治好你。”

他摇了摇头：“我只有最后一个心愿。那个可恶的审讯员抢走了我的结婚戒指，送给了他的老婆，她就住在洛丹米尔湖边的小屋里……”他停下来了，绿血从各个伤口溢出来。“去拿回我的结婚戒指，交给我的妻子莫尼卡吧……”他闭上了眼睛。

我们都沉默着。

突然，俘虏伸出双臂在空中乱抓。我一把握住了他的手。“我是……”他的声音出奇的宏亮，“我是个独立的亡灵！”

我们把他葬在血色修道院后面的墓地，没有回幽暗城交还任务，而是直接去了洛丹米尔湖。快到的时候，血蹄突然停了下来，走到我面前看着我：“我理解你们了。”

“理解什么了？”

“你们在对抗亡灵天灾的最前线，你们面对着南方联盟的进攻，你们随时可能被血色十字军杀害，你们有理由那么冷酷。我以后恐怕还是不会喜欢你们吃尸体的习性，但我会努力去习惯。”

我下马，向牛头人行礼。

“行了，我们赶紧走吧！”洛古尔在前面催促着。

我们找到了那个女人的小屋，发现她是和爸爸住在一起的。“两个”，洛古尔说，“怎么办？”

牛头人哼了一声：“都杀了！”

“不！”威廉低声说，“把那个老的变羊，不杀。”

“为什么？我们完全能同时杀掉他们两个！”祖什卡问。

威廉把匕首涂上了毒药：“让他看着。让他活着。”

我仰天大笑：“好！”

我们在塔伦米尔村的旅馆找到了莫尼卡。“你们有



什么事吗，陌生人？”她平静地看着我们这一群浑身血迹、气喘吁吁的人。我们告诉了她所有的事情，并把找回的结婚戒指交给了她。

“那些可恶的人类！”她用嘶哑的嗓音叫喊着，把旅馆里的人都吓了一跳。我们想用什么话来安慰她，但找不到合适的词语，连祖什卡也只能默默地摸着他的幻影法杖，什么都说不出来。很快，她平静了下来：“谢谢你们。”

随后她转身对着壁炉：“现在，请让我哀悼吧……”

我们走出旅馆的时候，一直沉默的威廉突然说：“我们被遗忘者是没有眼泪的吧？”

“是。”我看了他一眼。

“我有点怀念原来了”，威廉低头看着地面，“那时，我们至少可以为谁而流泪。”

风呜呜地掠过屋檐。



宠物

在希尔斯布莱德丘陵，部落一方占领了塔伦米尔村，而联盟一方则盘踞在海边小镇南海镇，双方经常在这里发生战斗。我们还在村子里整理自己思绪的时候，战斗已经来到了身边。

一个浑身冒着火的牛头人战士跌跌撞撞从村口跑了进来，在我们前面一头栽倒，村外，一群联盟正在攻击卫兵。“打起来了？”祖什卡叫道。

“兄弟们”，我握紧了手中的能量法杖，“以往，我们花了太多时间在完成上级交代的任务上，已经忘记了身为部落应有的荣耀。今天，就让我们暂时放下加官进爵的那些事，去捍卫部落的荣耀，去证明我们仍有的血性吧！”

“鲜血与雷鸣！”血蹄大声说。

“为了部落！”兽人和巨魔也大声道。

威廉又隐身了。

血蹄一马当先，冲向堵在村口的一个侏儒刺客，祖什卡在后面给他套上了保护盾，并不停用魔法治疗他的伤口。洛古尔站在一辆破车上远远地放箭，我躲在村口房子的墙后，偷偷使用大面积攻击魔法“暴风雪”，压制试图冲进村来的联盟。威廉不知道哪里去了。

我们的反击让联盟有些措手不及，连死了好几个。但很快，他们人数上的优势体现了出来，我们不得不退回到村口里面来防守。联盟放弃了近距离攻击，而是利用大量的法师、猎人、术士实施远距离伤害，这样，血蹄作为战士的近战伤害无法发挥，只能干挨打。祖什卡的魔法已经眼瞅着要见底，很快就将无法继续治疗了。“想想办法！”洛古尔大叫，他身受重伤，躺在破车上装死。

突然，联盟阵营内部发生了一阵骚乱，一个牧师瞬间被杀，旁边的一个法师则昏迷不醒。那是威廉！他使出了疾跑绝技，风一般在联盟中间穿梭，这儿砍一下、那儿刺一下，搅得联盟手忙脚乱。当然，联盟也不傻，一个法师释放了冰霜新星，一下将威廉冻结在原地。

我不得不承认，威廉是个有天份的刺客，在被冻结的一瞬间，他又一次消失了。一击必杀，全身而退，这就是威廉。我相信如果不是这样的大规模战斗，而是暗地刺杀，威廉都不会给别人冻住他的机会。

联盟的混乱很快结束了，重新向村子发动了进攻。村口失陷，我们退守到了旅馆门口，卫兵一个接一个倒下，连卖东西的小贩都被联盟砍倒在地。

“该我们了。”我身后有人说。我回头一看，是莫尼卡，她已经换上了一身法师的装备。“你愿意和我一起去吗？”她看着村口的联盟。

“祖什卡！”我大叫道，“上盾！”

我和莫尼卡一前一后，冲入联盟的阵营中。由于有魔法保护盾，他们一时半会伤害不到我们，盾的保护时间不长，但已经足够了。

我用冰霜新星冻结了附近所有的联盟，然后在他们中间跳来跳去，持续奥术爆炸，这是一种伤害极大，同时又极为危险的攻击。我的每次魔法释放，都会对身边的所有联盟造成伤害，但也随时可能被身边的联盟杀死，莫尼卡随着我一起轰炸联盟。很快，我的冰霜新星就失去了作用，但在联盟还没来得及迈腿的时候，莫尼卡的冰霜新星再次将他们冻结。

奥术爆炸的光芒从未间断，在联盟的惨叫中，发出夺目的光芒。

战斗结束了。我和莫尼卡身上伤痕累累，但身边躺下了一片联盟的尸体。其实，我们本该死的，只是联盟太托大，以为我们已经完全失去斗志，以为我们只能束手待毙。

我弯下腰，寻找一具可以吃的尸体。突然，祖什卡发出一声惨叫，倒在了地上，一个精灵刺客身影一晃，消失了。这一变故让我们始料未及，根本没能做出任何反应。

我冲到奄奄一息的巨魔身边，血蹄和洛古尔也蹒跚地走了过来。祖什卡的脸上露出了微笑：“我的父亲曾说我这一生不会有什么作为，他可能是对的。我一直只是个碌碌无为的士兵，无法为我的家族增光，但至少这次，我可以无愧于心。请告诉我的父亲，作为一名牧师战死的时候，我的魔法已经完全耗尽，我的战友无一阵亡……”

他咽气的时候，来自各地的部落援兵正源源不绝赶来。

我在镇子后面的河边发现了威廉，他抱着一个垂死的人类女刺客坐在地上。“我本来想杀了她，但我不能确定她能够拥有自由意志，而不会变成亡灵天灾。”他冷冷地说，“我无法面对一个变成食尸鬼的冬娜。”

我在他面前坐下：“但她已经要死了。”

“不。”他居然冲我笑了一下，我感到一阵久未有的寒意。他掏出一枚发着紫光的宝珠：“这是一位药剂师给我的，他说在敌人将死未死之时，可以用它来控制敌人，让敌人永远在一种半生半死的状态，并完全听命于你。”

停了一下，他继续说：“我刚才一直在给她放血。”

“你要让她变成你的宠物？”我隐隐感到有些莫名的愤怒，“如果你还喜欢她，就应该给她自由。”

“不，真心话应该是，如果我喜欢她，就会希望永远拥有她。我已经不是人类了，我不再需要那些爱她就让她自由之类的废话了。”

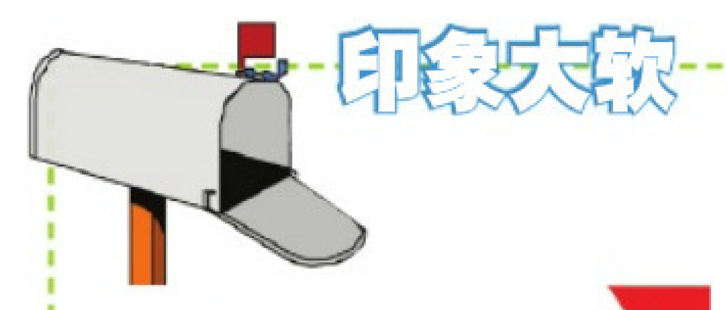
“这样控制一个人，你不觉得你有点像巫妖王吗？”

威廉哈哈大笑：“巫妖王控制着大批亡灵，女王陛下也控制着大批亡灵，我不过是控制一个半人半鬼的东西。我还差得远呢！”

“女王陛下没有控制我们，我们是独立的亡灵。”我冷冷地说。

“真的吗？”威廉嘲讽地瞟了我一眼，“你忙去吧，我要照顾我的宠物了。”

冬娜的血已经浸透了地面。我不知道，未来，她的血是什么颜色的，红色？还是和我们一样的绿色？（未完待续）P





哇咔咔咔咔……熊猫烧香的四格漫画真是爆笑啊，原来黑眼圈是这样形成，哈哈哈……近来电脑界围着Vista转，本期两篇关于Vista的文章不错。但我觉得，现在盲目升级不太好，一来硬件要求太高，如果不急着体验可等一阵子，待价格略降点再升级；二来现在与Vista 100%兼容的软件不多，用起来可能感觉会不爽，所以最好等软、硬件基本到位后再升级。 **（扎克）**

对于是否升级到Vista，我想会得到不少肯定的答复。决定了要使用Vista，就一定要清楚自己的机器能否胜任，尽管从微软官方公布的Vista最低配置要求来看，绝大多数电脑都能安装Vista，但这样是不够的，想要流畅运行就只能升级电脑或者重新组装主机，这对许多囊中羞涩的用户而言是个不小的难题。 **（job_lsj_007）**

写下《一条狗的成名》是需要勇气的，在网络生活的劣根性多种多样的今天，很多人仍然生活在美好的梦里。刚刚被揭穿的别针换别墅事件，从最初到最后，我一直是这个活动的支持者，当然在它被揭穿后，我有一种被欺骗的耻辱。看完这个专题，我其实在想，在网络所成就的这个滥言时代里，构筑网络道德规范实际上是真正的任重道远。 **（Julius）**

炒，炒，炒，本期专题企划《一条狗的成名》借“炒作”的种种“无耻招数”为我们虚拟了一条平民狗的成名之路。在发笑之余，我们是否对身边曾经发生或即将发生的此类事件有了新的认识呢？做人已经很累，为什么还要为了一个无谓的“名”拼了命的炒呢？我觉得简单与平凡中才真正孕育着伟大！

看过《2007年游戏大作巡展》后，我心中既有欢喜又有忧伤：无论是经典的延续还是创新，都无不让人充满期待，但这毕竟是别人的“孩子”，在欧美游戏大行其道的时候，国游是否也该一展雄风呢，那就让我们共同期待明年的这个时候，会看到一篇《国游大作巡展》！ **（cpfhuman）**

林晓：2007年07期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。









板

林晓姐姐您好：首先在这里给您拜个晚年，我自我介绍一下，我叫雷轩鉴。我是成都电子科技大学的大一新生，也是大众软件的忠实读者。自从2004年接触《大众软件》到现在，已经快3年的时间，是《大众软件》陪我度过了那艰辛的高考，我很感谢它，以及大众软件的各位工作人员，是你们的辛苦给我们带来了快乐。在这几期的大软，我发现手机游戏的内容没有了。我是个游戏迷，一般大软上介绍的游戏我几乎都玩过，请问编辑部是不是把这部分内容删除了？好想知道更多的手机游戏。

林晓：这部分内容仍然有，不定期给大家介绍精彩的手机游戏，注意翻看杂志就是了。手机游戏小巧方便，很多人越来越喜欢。不过，要注意保护视力啊。过度游戏总是不好的。

林晓姐姐：

你好！我是大软的一个新Fans，尽管看大软才1年左右，但我已经被深深吸引住了。可以说，大软成了我的良师诤友，因此，在我迷茫的时候我想到了大软，想到了能排忧解难的林晓JJ。

我是一名高三的学生了，没多久就要面临决定生死的高考。但我对高考没有特别的兴趣。相反，我对我父母认为的“玩物丧志”的电脑游戏情有独钟。在电脑游戏里，我更能找到自己。所以我想投身游戏行业，但却苦于没有引路人，并且我对游戏行业的门槛不清楚，大软上的招生简章也很模糊。而且我数学不好，这让我很担忧是否会影响自己投身游戏业。但大软是游戏行业的观察者、分析者，特别分析过游戏行业的发展和前景，应该是很懂游戏业的。在这种令人痛苦的彷徨中，我想到了大软和林晓JJ，请林晓JJ能在百忙之中解救一下迷茫的我。 **（Arthas）**

林晓：投身游戏业不算错误的理想。但如果身无一技之长就往游戏业里扎，恐怕是身在宝山也不知如何掘金呢。大学是提高自己学习技能和学习方法的好场所，在那里，你有更多的时间学习和思考这个行业需要的技能，确定你要投身于哪方面——CG技术？关卡策划？传播经营？与游戏业要有缘分，才会有引路人。而这个缘分，你要靠自己去创造，那么首先，从大学开始吧。正好，本期杂志126页有一个游戏美术创作比赛，你有兴趣的话可以尝试一下，也许这就是进入游戏行业的一块敲门砖。

林晓姐姐好：

俺这两天忙，也没工夫买杂志。今天怕大软卖光一大早没吃饭就冲出去，俺家楼下没有卖的，得到两站之外的电子卖场门口买。俺们哈尔滨这几天下大雪，全市都堵车，去的时候还好，等了半个小时车就来了，回来就完了，干等没车，冻得我没办法，走着回的家，又冷又饿的我边吃饭边看大软，相当开心。像我这样的读者是否应该受到大软表扬啊？ **（rainwoo2003）**

林晓：严重表扬。不少读者来信问如何邮购杂志，还把邮费寄给我——以后千万别这么做了。邮购杂志一定要将邮费寄给我们的读者俱乐部：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》，邮编100036。请在附言中说明自己需要购买的杂志的期数和册数。咨询电话（010）88118588转8000。

旅行见闻

林晓：读万卷书，不如行万里路。新年伊始，我有机会走出办公室，跨越千山万水。先是赤道附近的热带岛国马尔代夫，后是古代兵家必争之地的中原心腹地带河南。百闻不如一见，的确长智慧。整理一下所见，略取几件小事，管中窥豹，与大家分享。

河南，中立的审视

知道我在河南旅行，朋友就短消息问："河南怎么样？是不是假货和骗子特别多？"但是河南太近了，从北京去郑州，驾车沿京珠高速公路一路狂奔，不到700公里，而且河南的名胜古迹那么多：少林寺、龙门、白马寺、函谷关、伏牛山……问鼎中原，逐鹿中州，到处都有历史书里的名字，严重一点地说——身为一个中国人，一辈子怎么都应该去趟河南的。

几天旅行下来，诸事也还顺利，除了因过年早点铺子都关门了外，并无特别不方便的地方。开封屡淹屡建，宋朝古城已经在9米深的地下；洛阳工业发达，艳冠天下的牡丹花将在3、4月绽放；开封第一楼的灌汤包、洛阳的谭府鸡汤，味道都相当不错；在开封上龙亭、进大相国寺、逛清明上河园、走开封府，遥想当年大宋繁华；去洛阳观龙门石窟，拜白居易墓，游白马古寺，发思古之幽情。

唯一失望的是少林寺，在这里被当地农民半哄半骗进农家旅馆住宿，房价高而房冷被薄。少林寺内，虽香火鼎盛而无佛钟长鸣，商业气息浓而禅门味道淡。见金庸题字碑立于殿前，听当地解说金庸在少林寺对面山上隐居8年得成武侠小说之14卷，不禁汗，大汗……民间传说就是这样编造出来的吗？登封去少林寺路上，都是规模宏伟的武术学校，少林寺自己也有学费不菲的武术培训班。建于北魏年间（公元495年），以禅宗祖庭为傲的这座寺院，而今变成这般模样，不知佛学在哪里，不知宣武为何用？我是未曾见僧人早课，却只见偏院之中佛教壁画与雕塑落满尘土……

马尔代夫，明信片上的风景

到了那里，才知道自己的傻瓜DC真的很烂，不能还原风景之十分之三。若是编辑部里几位摄影发烧友在，估计他们会第一天狂拍，第二天手累得都握不住超过一公斤的数码单反相机，第三天就只是对着天堂般的风景发呆……

马尔代夫这个由环礁和珊瑚岛屿组成的国家盛产海水、阳光和洁白的沙滩，除此之外的一切生活生产物资几乎都要进口。那里不适合喜欢Shopping的人，因为简直没有什么土特产可以购买。

马尔代夫也不适合喜欢热闹，KTV和群聚夜宴的人，度假岛屿上无论何时都是静悄悄的，宠物和那种大喇叭广播的音乐，我都未曾见过。在马尔代夫度假地只见到一个抽烟的人（很高兴不是中国人）。

马尔代夫就是一个让人放松，什么也不做躺在海滩上晒太阳的地方，清澈的南印度洋海水，五色斑斓的珊瑚礁，亲近人的热带鱼儿，浓密的绿荫和怒放的鲜花，还有蓝天和阳光，就这么多，就这么多已经让人快发疯了——既然已经置身天堂，却还是要回到现实世界里去，怎么受得了。



◀开封的清明上河园，仿制的大宋风情，倒也是有声有色

▶ 少林寺塔林中的普通塔，经历千年岁月，已经摇摇欲坠

◀ 与龙门石窟相望的白居易墓，迎春花正灿烂

▲ 在马尔代夫的KURUBA岛上，曲径通幽处，是掩藏在绿树花从里的中式餐厅

▲ 空中鸟瞰，马尔代夫群岛如南印度洋上的花环

▶ 海鸟，清洁工与游客并处，这是马尔代夫常见的风景

◀ 我惊奇的发现——马尔代夫某个小岛上当地人商店的橱窗

编辑部的故事

责编悟语

责编东西南北之四大发现

■ Cross

身为责编，必须要做的一件事就是要在杂志即将付印前，会同签字组长一起前往印厂看样签字，争取把好印前的最后一关。这个工作往往需要消耗责编从早到晚甚至还要再加上半宿的时间，因此其间“祭五脏庙”之事在所难免，因而才有了责编于印厂周围的“探索·发现”之旅。所探索的，乃是印厂周遭的街巷分布状况，所发现的，便是于这些街巷中隐藏着的各色美味食府餐馆。时至今日，经过历代责编的不断努力，“探索·发现”之旅已硕果累累，其中最为编辑部中同仁所称道的发现共有4个，谓之“东西南北四大发现”，即：小肠陈旁拧麻花，陶然亭畔鲤鱼肥，河南锅贴片片上，神算伙计新疆来。

东：小肠陈旁拧麻花——就在印厂东部的街边，发现一家京城老字号小肠陈卤煮，味道很是正宗，管饱又美味，享用过后还可以去相邻的一家天津十八街麻花店里收集上一套彩色开心麻花儿，这一套麻花共计10种，有紫红色的什锦麻花、粉红色的五仁麻花、深紫色的黑米麻花、橙黄色的椒盐麻花、嫩黄色的黄豆小麦麻花、棕黄色的荞麦麻花、翠绿色的黑芝麻麻花、深绿色的绿豆麻花、嫩绿色的黄豆麻花、深棕色的玉米麻花。我问卖麻花的帅哥，既称十八街麻花，为何不索性搞它18种彩色麻花出来？答曰：客官莫急，新品尚在研发中，不日即可面市。我照例扔下一句：新品送测要快哦！扬长而去，麻花哥瞠目……

西：陶然亭畔鲤鱼肥——在印厂的西边就是风景如画的陶然亭公园，那里的街机厅曾是本责编年少时的最爱。如今虽然无暇进去怀旧，却在公园的一角发现了一家装修气派的食府，是和印厂同仁们聚会的好去处，那里的鲤鱼给大家留下了美好的印象。

南：河南锅贴片片上——在印厂南边河的南岸，座落着一家外表平凡的天津菜馆，令人没想到的是这里的大师傅做得一手好锅贴，端上来的锅贴都是整整齐齐连成一片一片的，散发着喷喷的香气，它对历任责编来说都可以算是“保留节目”了。

北：神算伙计新疆来——在印厂北边一所学校旁有一家很体面的新疆餐厅，那里是各届责编都光顾过的地方。记得第一次责编去那里“探索”时，不仅发现了美味的串串、条条、片片等，还被店小二的一手神算绝技所震撼。那是个伶俐的新疆小伙儿，不论责编等人点了多少种串串、条条、片片等物，绝无纸笔记录，一律铭记在心。待众人水足饭饱欲买单时，店小二朗声口述心算，一个不差当面算出总价，令众人心服口服。



摄影：小虾

我给论坛起名字

征集令一发，天下软粉软迷就开动了脑筋，这不，名字起得是五花八门。亲爱的读者朋友们，你们觉得这些名字中的哪个更好呢？

简约派：无需解释，望文便知其意

软家大院（倪尔斯）

软粉园（钱孟荣）

软堂或聚软堂（dujin891013）

大软的英文名既然是Popsoft，所以论坛干脆叫Popclub或Popbbs算了（Read Arthes）

多多益善派：到底哪个名字最好，我说你选择

大软部落，众软所归（Jady）

大众四合院或大软四合院（consider.student）

1.大软之都 2.大众灌水站 3.大众小屋（胡亚丁）

软着陆、软绵绵、果软其实、软软侠客岛、大软集中营，特别推荐软凝域！（刘肖）

1.软粉店 2.软粉工厂 3.软粉集散地 4.大软广场 5.大软后院 6.软粉嘉年华（张烘培）

大软会客厅、大软集中营、大软四和院、软粉栖息地、（大软）麻雀堂（不是赌博哦是引申麻雀唧唧喳喳的热闹）。（ji513）

论坛名字叫“大软联盟”显得大软的Fans多，而且很气派的（赵腾龙）

典故派：名字岂可无源，大号怎能少典

晶合后院真的要改名字了？那叫“阅众阁”好了！白居易有诗云：江亭乘晓阅众芳，春妍景丽草树光，今取阅览《大众软件》之意，祝愿大众软件越办越好！（先生）

大软既然是个大众型刊物，论坛的名字就少不了群众！要切中主题！“众坛论软”！（丁佐龙）

叫“软盘”，大软的地盘！（宋昆）

软糖（堂）（xydly1000）

就叫“软饭团儿”吧（软饭们的社团），或者“大软饭团”（一个庞大的软饭的社团，可以简称大软、软饭、饭团……）（张汇泉）

DR的粉丝叫“软饭”“软粉”，既然是后院，就叫饭桶、地窖（用来装粉丝的原料地瓜）如何？（张良波）

作为一个论坛的名字，我觉得应该是简单和谐，还要有点新兴词语。“大从人”我觉得很符合本论坛的大名，它是把大众的众字上面拿下一个人字，既贴近了“大众”这个品牌，同时更全面的诠释了“大众”的宗旨。因为“大从人”中有3个人字，也就是生活中的你、我、他。（诡异婉婉）

我给论坛起名字：大软堂。“大软”，乃大众软件之简称，“堂”，也是读编交流的场所，而且与“软糖”谐音，可爱有趣。（nikkichow94@163.com）

关于给论坛起名字的问题，我觉得作为一个编读交流的场所，命名为“大软聚议厅”比较好，“欢聚一堂，各发议论”的论坛嘛。不知林晓姐姐意下如何？（李一男）

谐趣派：恶搞流行，趣味当家，大软要敢为天下先

我看就叫“满城尽是大软饭”好了，或叫“软饭一锅”也行（fry641921632）

唔哝软语（pirlohe）



American Mcgee的怪物椅游戏美术创作大赛

比赛时间
2007年4月1日～2007年7月1日

近年来，各地涌现了许多游戏学校，其中良莠不齐。对于喜爱游戏的朋友们来说，选择一个有权威性的高水平游戏培训机构，对于自身水平的提高以及未来的职业发展都将受益匪浅。

SGAD，即Senior Game Art Designer training programs，高级游戏美术设计师培训班，是近年来专业游戏美术人员全面提升能力的快捷方案。在上海市清华进修学院在VYK（伟科软件上海有限公司）协办下，开设SGAD定向培养模式，培养中高级专业游戏美术人员。SGAD课程设计与教学方法都不同于传统的学位教育，针对性的培训对学生来说定点提高、专业性达标、职位方向明确；对企业而言则有利于节约运作成本、减小用人风险、因才施用。参加SGAD培训的学员可通过系统研修顶级游戏美术制作的最新课程，以及穿插的系列实战演练，在3个月内快速高效地掌握游戏美术制作和动画制作的精髓。学员得以提高游戏制作工作中的分析能力和发挥能力，并能将所学手法迅速运用到实践中去，快速强化成游戏美术方面的专业人才。


马吉近照

VYK是一个新概念的游戏艺术外包公司，致力于为世界最知名游戏品牌提供数据制作服务。VYK团队深知游戏制作的流程及面临的挑战，他们为SGAD提供在互动娱乐业打拼数十年的实战经验。公司创始人之一的马吉（American McGee）为众多著名的游戏大作作出了巨大的贡献，如ID Software的DOOM和Quake系列，Electronic Art的The Sims，以及经典的American McGee’s Alice，他相信相比于欧美的游戏开发人员，中国游戏开发者能以更加开放的心态应对游戏开发中的创新概念。

为了提高国内游戏制作水平，寻找优秀的游戏美术制作人才，VYK、SGDA和大众软件联合推出“American Mcgee”杯游戏美术创作大赛。只要按照比赛要求提供作品，就有机会获得NVIDIA GeForce 7600显卡及SGDA免费培训课程。

比赛内容

业余组：请提交一份3D绘画作品，作品题材、表现形式内容不设任何限制，参赛者直接将作品寄至指定地址或参见网站说明即可。

E-mail（请在主题处注明“American Mcgee”杯游戏美术创作大赛业余组）：Magee@popsoft.com.cn

信件邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“American Mcgee”杯游戏美术创作大赛活动组收，邮编100036（请在信封上注明“业余组”字样）

专业组：按照VYK提供的题目进行命题创作，参赛者直接将作品寄至指定地址或参见网站说明即可。

E-mail（请在主题处注明“American Mcgee”杯游戏美术创作大赛专业组）：Magee@popsoft.com.cn

信件邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“American Mcgee”杯游戏美术创作大赛活动组收，邮编100036（请在信封上注明“专业组”字样）

比赛题目及相关信息见网站：http://www.vykarian.com/popsoft.php

比赛奖项及奖品

业余组

由业余组投稿作品中评选出5份优秀作品，每个作品的作者将得到一块由NVIDIA公司提供的7600显卡。

专业组

由专业组投稿作品中评选出5名优秀作者，每个作品的作者将得到一块由NVIDIA公司提供的7600显卡，同时将得到价值2万元的SGDA免费培训课程及免费工作推荐机会。

比赛评判

参赛者投递来的作品将得到由American Mcgee带领的VYK专家评审组的评审，还将有可能得到专家组的意见和指导。

注：GeForce 7600显示卡由NVIDIA公司提供。
SGDA培训课程由伟科软件提供。咨询电话：021-52376519（伟科软件上海有限公司）

（本次活动解释权归本杂志所有）



上手与精通

■晶合实验室 cOMMANDO

看看本期的游戏排行榜吧。我得说，这榜单和上次乃至上上次的变化其实不太大。第一名的游戏仍然是《魔兽世界》，第二和第三名是《梦幻西游》和《泡泡堂》，3者之间票数相差不多。接下来分列4、5、6位的游戏则分别是《大话西游Ⅱ》《魔力宝贝》和《天堂Ⅱ》。

我很佩服《魔兽世界》这个游戏。就我所知，在这游戏没推出之前，有不少业内人士估计其同时在线人数很难超过3万。大致的理由是广大的国内玩家向来对欧美风格的网络游戏兴趣不高，估计《魔兽世界》会和其他几款欧美风格的先驱一样，会陷入叫好不叫座的境地。结果游戏推出之后异乎寻常地火爆——用个俗点的词语，业内人士纷纷"大跌眼镜"。

说老实话，当年我的看法也算和这些业内人士有些类似。虽然觉得这游戏可能卖得不错，但是绝没有想到能火成这样。眼见着身边朋友不管是不是游戏圈子里的，凡是有台电脑能连上网的，业余时间纷纷抛弃一切娱乐活动躲在屏幕后面下副本；平时吃饭聊着聊着，话题肯定跑到贼怎么打猎人或者法师怎么SOLO上，就觉得暴雪真是厉害。

众所周知，国内最早流行起来的网络游戏是《网络创世纪》（我到现在都还很怀念）。那会儿除了它独一份之外，没什么别的游戏，大家也就只好塌塌实实地在不列颠尼亚大陆上当骑士。后来玩的人越来越多，所谓的"骑士文化"就越来越变味；最后公会搞成了帮派，一群人在里面打来打去——反正那游戏练级也容易，很容易搞出个属性全满，然后大把的时间不知道去做什么，当然要为朋友两肋插刀。再后来大批量以PK、泡妞为卖点的游戏兴起，于是玩家们就更加心安理得地把时间用在和对方砍来砍去上。我们当然不能批评玩家不求上进，毕竟游戏只是游戏而已。花了钱，当然要满足自己的兴趣；你要逼着我在游戏里比上班还守规矩，我又干嘛要玩游戏。当年《无尽的任务》就败在这件事上头。慕名而去的人不少，玩过几天，人数成几何级数往下掉。所以当年我不认为《魔兽世界》能够有今日惊人成就的最重要理由就是，我很难想象在其他网络游戏里孤军奋战，一言不合便可拔刀相对的玩家能够对这种需要精妙配合和极强纪律性的游戏产生兴趣。你怎能想象5个素不相识的玩家可以互相配合下副本并能够各司其职，更不要提那许多人的Raid活动了。我认为他们可能会被"魔兽"的名气吸引进游戏，然后在几次失败之后愤而离开。

但这游戏出来一段时间后，我才发现自己错了。我身边的游戏玩家们一个个好像忽然受了什么训练一样，规规矩矩做玩家、塌塌实实玩游戏。下个副本虽然也有些失误，但大多属于疏忽而非故意；抢东西的现象更是少了不少，偶尔有一两个拿错东西的，恨不得整个中文互联网上通缉。给我的感觉是中国游戏玩家的道德水准忽然一下子猛抬了一个台阶，大跨步进入先进领域了。

这就是暴雪的强悍之处。从游戏方面来讲，他们始终能在大众玩家和高端玩家的需求之间取得一个平衡点。你想高高兴兴地玩，可以；你想有点更高的追求，也可以。当年有人给具有这种能耐的游戏总结了8个字——"易于上手、难于精通"，算是很好的评语。而从对玩家需求方面来说，首先他们用有效的手段限制恶意行为的产生；其次他们还做出了一套完善的规章制度来供玩家使用……一款好的游戏，能够潜移默化地帮助玩家逐渐提高欣赏水准。所谓功夫在戏外，大概就是这个意思。

说完了"魔兽"，我还想说说我心目中国产游戏的光明前景。我统计了一下，入榜的10款游戏里，一半以上已经是本土研发的了；而且我还可以很肯定地说，今后上榜的国产游戏只会越来越多。要搁在两年前，这话估计没多少人信，但现在我说出来还是挺有把握的。看起来，有些事情还真得要努力走出第一步。第一步走出去了，之后的事情就好办。虽然一开始国产游戏粗糙一点、问题多一点，但是只要坚持下来，曙光总是会到来的。现在我们的网络游戏已经打进周边的国家了，如果能保持这个势头，以后登陆日韩、进军欧美也并非不可能。作为行业里的一员，我很希望看到这种景象。

说完了网络游戏，再说说单机的。单机游戏的排行榜上还差不多是那些老游戏。我看了看，大多数上榜的游戏都是2005年的。这种局面真让我有些不是滋味。我接触游戏那会，正是DOS游戏繁荣的最后年代，好些游戏都在我脑中留下了不可磨灭的印象。比如能用PC喇叭出声的《三国演义2》；虽然粗糙无比，但形神兼备、气氛十足的《鬼屋魔影2》等。再看看现在的单机游戏榜单，除了每天中午几个编辑一起玩玩《职业进化足球6》之外，基本都很少接触了。从感情上，我当然希望单机游戏在国内能够逐渐复兴。但是你我都知道，这世界上的事情没多少是能用感情来解决的——所以说，这也无非只是个美好的希望而已。

龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN

网吧流行游戏排行榜

名称	指数
1 魔兽世界	
2 跑跑卡丁车	
3 街头篮球	
4 征途	
5 大话西游 II	
6 劲舞团	
7 QQ幻想	
8 武林外传	
9 天堂 II	
10 剑侠情缘Online II	

网吧调查

100台机器以下（含100）：

乌鲁木齐星月网吧，北京梦桦源网吧，上海心怡网吧，天津永红网吧，重庆功成加盟网吧，广州君悦网苑等

101～300台机器：

重庆爱伊网城，乌鲁木齐网络天下，北京智宇星网吧，广州汇通网吧、迅捷网吧、天一网吧，上海潜水湾网吧，宁波超时空网吧，天津亮点网吧、好想网吧，苏州金伙伴网吧、欣网e家葑门店等

301～700台机器：

乌鲁木齐骑士网络俱乐部，上海F1金鲨颐东网吧，北京梦和平上网服务中心，宁波天一网吧连锁——星际网络休闲中心、天一网吧连锁——天一广场中心店，苏州市创业网吧等

感谢对本次网吧进行调查的本刊各地信息员：张治新、解春睿、梁健文、杨家俊、华冠臣、房中贤、梁雨、倪尔斯、钱喆等。

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2879	暴雪	2005年	第九城市	○
2	梦幻西游	2674	网易	2003年	网易	↑
3	泡泡堂	2433	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
4	大话西游 II	2297	网易	2002年	网易	↓
5	魔力宝贝	2177	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↓
6	天堂 II	1933	Nc Soft	2004年	新浪乐谷	○
7	QQ幻想	1870	腾讯	2005年	腾讯	○
8	轩辕剑网络版	1741	大宇	2003年	网星	↑
9	剑侠情缘Online II	1622	西山居	2005年	金山公司	↑
10	仙境传说Online	1513	Gravity	2003年	上海盛大网络	↓

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	极品飞车——无间追踪	2070	EA	2005年	9	○
2	职业进化足球5	1998	Konami	2005年	8.5	↑
3	FIFA 06	1967	EA	2005年	8.2	↑
4	侠盗猎车手——圣安地列斯	1887	Rockstar Games	2005年	9	↑
5	三国志11	1746	KOEI	2006年	8.8	↓
6	NBA Live06	1668	EA	2005年	8	↓
7	盟军敢死队3——目标柏林	1557	Pyro Studios	2003年	8.5	○
8	信长之野望——革新	1470	KOEI	2005年	8.5	○
9	轩辕剑伍——一剑凌云山海情	1333	大宇	2006年	7.5	○
10	上古卷轴 IV——湮没	1207	Bethesda Softworks	2006年	8.8	○

大众软件

2007年 第一季度 01—06期 合订本

2007年4月中旬震撼上市！

敬请期待！



发行电话：010—81605321　65025164

邮发代号：82—726

零售价：￥5.00元

刊号：ISSN1007—0060 / CN11—3751/TN